VIRTUA FIGHTER 4 CHEGA AO PS2 EM 2002

PlayStation MAGAZINE

www.gamepower.com.br

Para arrepiar:
113 dicas de
FEAR EFFECT 2

TOTAL PLAYSTATION 2:
- ★ Quake III Revolution
- ★ Evergrace 2
- ★ Twisted Metal: Black
- ★ Grand Theft Auto 3

DETONADOS
BREATH OF FIRE IV
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

NOVA CULTURAL
Nº 12
R$ 4,00

12722

FINAL FANTASY

Tudo sobre as versões X, XI e o filme

ISSN 1517-6509
00012
9 771517 650002

ONI: O PRIMEIRO GRANDE FIASCO EM 128 BITS

A MAIS ROCK DAS RÁDIOS.

OUÇA ROCK COM
QUEM SABE DE ROCK.

www.brasil2000.com.br

PlayStation MAGAZINE

Clássico que é clássico não pára no tempo, mas se atualiza conforme a moda. É igual àquela sua avó moderninha que, em vez de continuar na era das radionovelas (já ouviu falar, mano?), aprende a jogar videogame, a navegar na Internet e assim vai. Todo esse discurso é para falar sobre uma das séries de maior sucesso da história dos games: Final Fantasy. Quem se atreve a duvidar do poder desse título da Square, que só durante sua estadia no PlayStation – de 1996 pra cá – já vendeu mais de 20 milhões de cópias? O segredo do sucesso de Final Fantasy é justamente a modernização. Desde que a primeira versão foi lançada em 1987 (para o Nes), FF jamais repetiu um enredo. A cada nova história, os mocinhos e vilões eram diferentes, assim como os gráficos, o som, os controles e a idéia geral do jogo. Nas três últimas seqüências, lançadas para o 32 bits da Sony, a capacidade de a Square se adaptar à expectativa do mercado ficou ainda mais evidente. Mas é agora em 2001 que Final Fantasy dará os passos mais importantes de sua carreira: a décima versão marcará a entrada da série na era dos consoles de última geração. E Final Fantasy XI tornará real o sonho de a Square introduzir o clássico na era online. Isso sem contar a estréia do filme hollywoodiano de Final Fantasy nos cinemas de todo o mundo. Detalhes sobre as novidades do mundo de Final Fantasy você vai encontrar no Radar desta edição, que traz ainda dois dos Detonados mais pedidos pelos leitores: Breath of Fire IV, o segundo RPG mais votado no site da PSM; e Tomb Raider: The Last Revelation, que já havia sido publicado na PSM nº 1, totalmente esgotada. A revista deste mês tem também os testes de Oni (um dos jogos mais esperados do PS 2), Rally Masters e Mort the Chicken – dois títulos para PSX que acabaram de sair do forno –, além das últimas novidades sobre os futuros games do PS 2, como Virtua Fighter 4 e Quake 3 Revolution.

Capa 6

Final Fantasy X chega ao PlayStation 2 em julho, no mesmo mês em que o filme baseado na série estréia no cinemas americanos. E, segundo a Square, Final Fantasy XI Online chegará às prateleiras até o fim do ano

Detonado 18

Confira o passo-a-passo de Breath of Fire IV, o segundo RPG mais pedido no site da PSM. E mais: Tomb Raider - The Last Revelation volta às páginas da PSM!

Em Breve 10

Virtua Fighter, série que fez bastante sucesso nos arcades, dará as caras no PS 2 no ano que vem. O game promete ser um dos mais bonitos do gênero de luta! Confira também outros previews quentes do 128 bits

Play 14

No embalo da turma de Chicken Run, o frango Mort invade o PlayStation para tentar salvar seus amigos pintinhos, seqüestrados por cubos

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PlayStation
Breath of Fire IV *18*
Mort the Chicken *14*
Rally Masters *15*
Tomb Raider: The Last Revelation *30*

PlayStation 2
Battle Gear 2 *12*
ESPN X Games Skateboarding *12*
Evergrace 2 *11*
Grand Theft Auto 3 *12*
Oni *16*
Quake 3 Revolution *13*
Supercar Street Challenge *12*
Twisted Metal: Black *11*
Virtua Fighter 4 *10*

DICAS
PlayStation
Bust a Move *46*
Bust a Move 2 *46*
Fear Effect 2 *42*
Ford Racing *42*
Michelin Rally Masters *43*
Mulan *45*
Power Spike: Pro Beach Volley *43*
Puzzle Bubble 4X *45*
Razor Freestyle Scooter *43*
Resident Evil: Survivor *45*
Star Ocean: The Second Story *47*
Supercross 2001 *44*
The Grinch *42*
Vagrant Story *43*
Vanark *45*
Warhammer: Shadow of the Horned Hat *45*

PlayStation 2
Armored Core 2 *45*
Onimusha: Warlords *47*
The Bouncer *43*
Z.O.E. *42*

Gameshark
PLAYSTATION
Breath of Fire IV *49*
Crash Bash *49*
Fear Effect 2 *48*
Ford Racing *49*
Michelin Rally Masters *49*
Mort the Chicken *49*
Supercross 2001 *49*

Ilustração de Capa: Roko

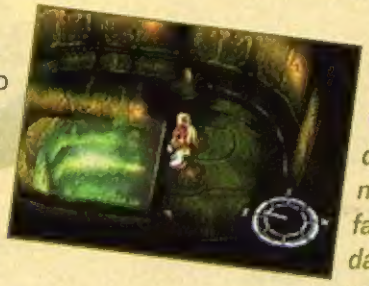
PSM SOLUÇÃO

No jogo Harvest Moon: Back to Nature, como consigo a tal pedra Orichalcum, que o ferreiro pede para fazer os presentes para as garotas?

Felipe Facchin
Flores da Cunha, RS

• Felipe, é possível pegar a pedra somente no inverno, quando se abre uma nova mina nas montanhas. Vá até lá e garimpe para obter a Orichalcum.

E aí, galera da PSM! Eu queria saber como faço para equilibrar a água do poço em Xenogears!



Adriano Rosa
Tremembé, SP

• Você tem de deixar a água no meio do poço. Para fazer o nível subir e descer, existem dois quadrados no chão: o da direita faz a água subir, e o da esquerda, descer. Na extrema esquerda há uma alavanca que regula a água para que ela suba ou desça em grupos de três unidades. Na extremidade da direita há outra alavanca, que regula a água em grupos de sete. Desça a água sete unidades, suba três e mais três de novo, desça sete e suba outras três unidades em seguida (10 - 7 + 3 + 3 - 7 + 3 = 5).

Gostaria que vocês me dessem uma ajudinha no jogo Silent Hill. Estou numa parte do hospital que tem um painel com todas as letras do alfabeto, perto da sala dos signos. O que devo fazer?

Flávio da Silva
São Paulo, SP

• Faça o seguinte, Flávio: digite ALERT no painel. Nos signos, digite 4 em touro, 6 em sagitário e 8 em gêmeos. Falou?

Em Chrono Cross, estou preso na fase em que tenho de derrotar seis dragões. Mas eu só consigo detonar os três primeiros! O quarto é um dragão negro, com o qual eu não consigo lutar. Outra coisa: eu não consigo encontrar o monstro de Hidora Swap. Por favor, me ajudem!

Benildo da Silva
Rio de Janeiro, RJ

• Benildo, para derrotar o dragão negro, você precisa falar antes com Fargo, da dimensão Another, usando o Fargo que está em seu grupo. Quando você for para Mabulle (Home), os monstros azuis estarão em carne e osso, assim será possível vencê-los. Depois você poderá enfrentar o Black Dragon em Mabulle (Another). Quanto ao monstro de Hidora Swap, você poderá encontrá-lo na dimensão Another.

Pessoal, eu gostaria de saber como faço para gravar o jogo em Digimon World 2!

Bruno Magalhães
São Paulo, SP

• É o seguinte, Bruno: no mapa, aperte △ e escolha a última opção de baixo, na coluna da direita. Pronto! Seu jogo já está gravado!

Os Memory Cards do PlayStation podem ser usados no PlayStation 2?

Rodrigo Batista
Piumhi, MG

• Bela pergunta, Rodrigão! Podem sim, mas somente com os jogos de PlayStation. O esquema de armazenamento de games dos dois consoles é diferente. A gravação das partidas do PSX é feita por blocos, enquanto a do 128 bits é por KB.

MEGA MAN LEGENDS 2

Em Mega Man Legends 2, não consigo passar da quarta ilha. Quando chego lá em cima, mato muitas galinhas e naves, mas elas não acabam. O que devo fazer?

Caio Souza
Barueri, SP

• Faça o seguinte, Caio: atire nos inimigos que vêm do céu e aterrissam para proteger a fortaleza. Quando o switch da direita ficar com uma luz azul, pule nele para acioná-lo.

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

O ESPAÇO IDEAL PRA GALERA QUE É CHAPA QUENTE!

Qual é, mano! Tá certo que a promoção da vitaminada Lara Croft acabou, mas você não vai esquecer da seção *Fala, Maluco*, né? Aqui, como você já sabe, vale tudo. Você pode mandar sua opinião sobre qualquer assunto, pedir detonados, detonar com aquela vizinha fofoqueira, fazer declarações de amor, zoar com os amigos e até discutir sobre política! É a grande chance que você tem para bater um papo com quem entende sua língua. Mande logo sua carta ou e-mail falando o que der na telha!

O Bonde do Timão

Bonde do Timão
Quer perder?
Quer perder?
Pro Corinthians é só torcer!

Não vou passar vergonha, não!
Vou não!
Vou não!

Eu vou mostrar que eu sou Timão,
Vou rasgar essa camisa
Pra fazer pano de chão!

Thiago Passos
Pouso Alto, MG

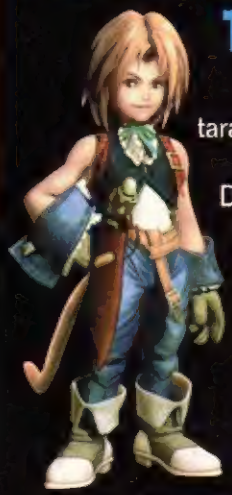
PSM: *Sua versão é maneira, mano, mas é bom ter cuidado! Agora que a maré do Timão começou a melhorar, você pode ter a maior dor de cabeça logo mais com os corintianos indignados!*

BRONCA

Oi, galera da PSM! Agora que a situação do PlayStation 2 no Japão e nos Estados Unidos já está mais estável, eu quero saber quando é que a Sony vai lançar o console aqui no Brasil! Nós estamos sendo assaltados pelas importadoras! Quando é que a Sony vai se ligar e anunciar o lançamento do PlayStation 2 no Brasil?

Alexandre Favareto
São Paulo, SP

PSM: *Pois é, Alexandre! O jeito é você ficar calminho, mano, pois até hoje a Sony não manifestou intenção de lançar o PlayStation 2 aqui no Brasil. Quem sabe depois que a empresa descobrir a fórmula antipirataria, não é? Por enquanto, o jeito é juntar uma graninha para comprar um importado, que não sai por menos de R$ 1 mil!*



Tarada por Final Fantasy

E aí, malucos da *PSM*? Eu tenho quase 15 anos e sou tarada por RPGs. Os meus favoritos são *Final Fantasy VII*, *VIII* e *IX*. Praticamente toda a saga Final Fantasy! Diferentemente de *FF*, alguns jogos têm bons enredos e gráficos, mas péssima jogabilidade. Um exemplo é *Evil Dead*: eu adorei o jogo, mas ele é muito difícil! Aproveitando, eu queria pedir os detonados de *Suikoden II* e *Valkyrie Profile*.

Daniela Carvalho
Sapucaia do Sul, RS

PSM: *Valeu pelas sugestões de detonados, Dani! Agora delicie-se com nosso Radar especial sobre* Final Fantasy*!*

Final Fantasy inva

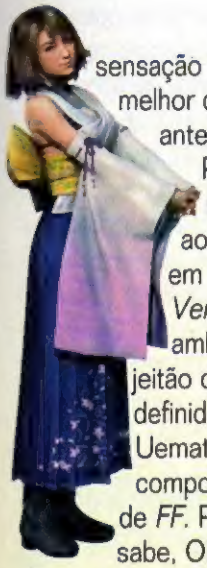
A série de maior sucesso da história da Square estréia no PlayStation 2 agora em julho, no mesmo mês em que chegará aos cinemas seu primeiro filme, orçado em mais de US$ 70 mi

A turma de *Final Fantasy* – título de maior sucesso da história da Square – está prestes a invadir o planeta Terra. Agora em julho, a série dará dois passos importantíssimos para sua carreira: chegará, finalmente, ao PlayStation 2, em seu décimo episódio (nada mau pular dos 32 para os 128 bits, né?), e estreará nos cinemas com um filme orçado em mais de US$ 70 milhões. E até o fim deste ano, a série deverá revolucionar o mercado com o lançamento de *Final Fantasy XI*, o primeiro game online da saga. As novidades não param por aí! A Square também está produzindo remakes de *Final Fantasy II* e *III* para Wonder Swan Color. A segunda versão para o portátil deverá chegar às prateleiras ainda neste semestre, e a terceira, na segunda metade de 2001.

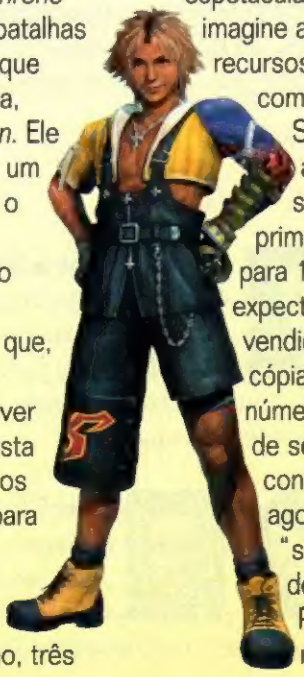
CLÁSSICO ENTRA COM TUDO NA ERA DOS 128 BITS

Final Fantasy X, o primeiro jogo da série para um console da nova geração, será lançado em 1° de julho no Japão e em novembro nos Estados Unidos. O game será totalmente offline. A história se passa numa era pós-apocalíptica, mil anos depois que uma força maléfica (simbolizada no logo de *FF X* como uma bola de fogo) vinda dos oceanos destruiu o mundo. Tudo está encoberto pelas águas, e a humanidade passa então a fazer o caminho de volta para casa, em busca de terra firme. O personagem principal é o jovem Tidus, uma estrela do Blitzball, esporte sobre o qual a Square está fazendo o maior suspense. Sabe-se apenas que se trata de uma mistura de basquete, futebol e rúgbi, cujos times são compostos por seis pessoas. Tidus usa uma espada de cristal, que tem a força da água como princípio ativo. Como todo herói costuma ter um rival, Tidus terá de se entender com Ryougo, um cara que promete ser tão chato quanto Seifer (rival de Squall em *Final Fantasy VIII*). Tidus é apaixonado por Yuna, filha de uma famosa Summoner (evocadora de espíritos). A jovem, que segue a profissão da mãe, tem um olho verde e outro azul (parece que existirá algum detalhe na história relativo à aparência diferenciada da personagem) e sofre com horríveis pesadelos, os quais atribui a Sin – a tal força maléfica que atinge o mundo em forma de catástrofes naturais. A única coisa que pode deter Sin é o Ultimate Summon, magia que somente os Summoners de Ebon conseguem evocar. Para alcançar tal façanha, Yuna contará com a ajuda de Tidus e de seus parentes falecidos. A Square já divulgou também o nome de mais dois personagens, Kitt e Hayate, mas mantém seus detalhes em segredo. Haverá ainda um outro personagem, que será um dos aliados de Tidus. O cara ainda não tem nome, mas sabe-se que ele usará o Blitzball como ataque. A décima versão da série não terá cenários pré-renderizados, como os de *Final Fantasy VIII* e *IX*. Eles serão poligonais e, por isso, poderão proporcionar boa rotação de câmera e uma

de a Terra



sensação tridimensional melhor que dos jogos anteriores da série para PlayStation – algo meio semelhante aos efeitos usados em *Resident Evil Code: Veronica*. A ambientação, com jeitão de Okinawa, foi definida por Nobuo Uematsu, o principal compositor das músicas de *FF*. Para quem não sabe, Okinawa é uma ilha tropical do Sul do Japão, cujas belezas naturais lembram Fernando de Noronha. As batalhas de *Final Fantasy X* ainda serão randômicas, porém será possível ver os chefes de fase na mesma tela, esquema parecido com o usado em *Chrono Trigger*. Aliás, o sistema de batalhas terá novidades, graças ao toque especial de Toshirou Tsuchida, diretor da série *Front Mission*. Ele promete deixar esse quesito um pouco mais estratégico com o ATB – os pontos diminuem conforme a movimentação do personagem no cenário de batalha. Daí dá para concluir que, durante os combates, os personagens poderão se mover de uma forma diferente da vista até hoje, que possibilita que os lutadores andem um passo para frente ou para trás. Os medidores de HP e MP existirão normalmente, e será possível usar, no máximo, três personagens durante os confrontos com os inimigos. Cada personagem terá também seu Limit Break, e aqueles que ficarem fora do trio de batalha poderão ajudar com um ataque simples. Quanto ao som, Nobuo Uematsu já tem músicas prontas. Assim como *Eyes on Me* era o tema de Rinoa e *Melodies of Life* era o de Garnet, a música de Yuna será *Suteki da Ne* (traduzindo ficaria algo como *Isso não é lindo?*). Outra música cantada será *Song of Prayer*, mais uma lenta. A Square está preparando duas versões para *Final Fantasy X*, com um ou dois DVDs. A diferença entre elas será a qualidade dos filmes em computação gráfica: a versão dupla terá melhor resolução e som Dolby DTS. Se as cenas já eram espetaculares no PlayStation, imagine agora com todos os recursos do PlayStation 2 e com maior resolução! A Square está apostando alto no sucesso desse primeiro *Final Fantasy* para 128 bits. A expectativa é que sejam vendidas 3 milhões de cópias do jogo. É um número muito alto e difícil de ser alcançado, se considerarmos que até agora foram vendidos "somente" 6 milhões de consoles PlayStation 2 no mundo inteiro.



FIQUE ESPERTO!

Sony, Sega e Namco juntas na rede do PS 2

Acaba de ser oficialmente firmado o acordo que define o time de peso responsável pelo desenvolvimento da rede do PlayStation 2. Sony, Sega e Namco prometem criar algo nunca visto antes. A rede vai integrar não apenas os jogadores de PS 2, mas também lojas, arcades e a rede Joypolis, da Namco. A Sega vai contribuir com sua experiência da SegaNet, enquanto a Namco ajudará a expandir a rede pelas lojas e arcades, com sua placa que usa a tecnologia do 128 bits.

Novo sistema promete acabar com a pirataria

A Sony afirma estar perto de acabar com a pirataria. A empresa está desenvolvendo um novo sistema de codificação, que envolverá números de série embutidos nos consoles PS2 e outros gravados no game. Ao rodar o jogo pela primeira vez, o videogame vai se conectar à futura rede da Sony, que combinará ambos os números de série. Se um game com uma mesma codificação for rodado em outro PS2, a rede vai enviar uma mensagem de pirataria, e o sistema não vai mais rodar. Segundo a Sony, as softhouses poderão escolher o número de consoles em que um jogo poderá rodar.

Sony fecha acordo com outra antiga rival

A Sony acaba de aliar-se a mais uma antiga rival, a Connectix. Para quem não sabe, há dois anos a gigante japonesa movia um processo contra essa empresa, dona do Virtual Game Station. Esse emulador, que tem versões para Macintosh e PC, permite que os usuários joguem títulos do PSX nos computadores. Pelo acordo, a Connectix só poderá vender o Virtual Game Station até 30 de junho. Após essa data, a tecnologia do software pertencerá à Sony. A fabricante do PSX anunciou que pretende se expandir no mercado de emulação de jogos.

...Final Fantasy invade a Terra

FINAL FANTASY XI: O SONHO ONLINE

A 11ª versão da série ainda é um grande mistério: ninguém sabe exatamente quando ela será lançada. Só que a Square garante que o jogo já está quase pronto e que ele chegará às prateleiras antes do que muitos imaginam. Alguns detalhes de *Final Fantasy XI* foram revelados na Square Millennium do ano passado, que aconteceu em Yokohama, no Japão. O game será totalmente online e não terá um modo offline. Isso significa que seu lançamento também depende da implantação da rede de jogos da Sony, que vai contar com a ajuda da Namco, da Sega e da NTT (gigante do ramo de telecomunicações no Japão). Quem comprar *FF XI* poderá jogar via *www.playonline.com*, além de desfrutar de uma série de benefícios do site, como conta de e-mail e uma espécie de ICQ – uma lista com o nome de seus amigos que estão online ou offline. A PlayOnline, que já pode ser visitada para obtenção de informações sobre games e produtos da Square, vai fornecer ainda dicas que prometem ajudar os jogadores ou desafiá-los a encontrar um determinado item ou magia. *Final Fantasy XI* vai contar com uma grande variedade de monstros e personagens, que deverão ser selecionados para dar início à sua aventura. A interação com outros jogadores acontecerá freqüentemente. Ao visitar um pub, por exemplo, você poderá entrar num chat e incluir novos participantes em seu grupo. A Square ainda não divulgou nada sobre a história do jogo. Na demo mostrada na Square Millennium havia dois personagens inéditos, porém os cenários eram renderizações de *Final Fantasy VIII* e *IX*. O título provisório da nova versão é *Final Fantasy XI Online Another World*. Se você tem planos de curtir esse clássico na rede, providencie rapidamente uma conexão em banda larga (a cabo, ADSL ou ISDN). Ela será fundamental, já que o servidor da Sony ficará fora do Brasil.

COMO VAI FUNCIONAR A PLAYONLINE

O funcionamento da PlayOnline é simples. No lado direito da página eletrônica fica a lista de seus amigos, para que você veja quem está conectado ou envie uma mensagem marcando um horário para jogar. Ao entrar no game, basta conectar-se e encontrar seu amigo ou amiga no lugar combinado

OS DUBLADORES DE FINAL FANTASY: THE SPIRITS WITHIN

Ming-Na – Essa atriz de descendência chinesa já dublou *Mulan*, famoso desenho da Disney, e fez o papel da Chun-li no filme de *Street Fighter*. Em *FF*, ela vai dublar a personagem Aki

Alec Baldwin – Ator famoso com pinta de galã, Alec participou de filmes como *Notting Hill* e, mais recentemente, *Outside Providence*. Agora ele fará a voz do Capitão Gray

Steve Buscemi – Steve costuma fazer papéis de louco. Em *Con Air*, ele interpretou um maníaco, e em *Armageddon* ele fez um astronauta bem biruta. No filme da saga, ele vai dublar Nick, um dos soldados do esquadrão

Peri Gilpin – Ela participou das dublagens de *Hercules*, da Disney, e pode ser vista com freqüência no seriado *Frasier*, que passa na Sony. Sua voz será emprestada a Jane, amiga de Aki

EM BREVE NOS MELHORES CINEMAS

No dia 13 de julho (o mesmo mês do lançamento de *Final Fantasy X*), chegará aos cinemas americanos *Final Fantasy: The Spirits Within*. O filme, feito pela Square e pela Columbia Pictures com um custo total de cerca de US$ 70 milhões, promete revolucionar Hollywood e deixar todas as produções que utilizam modelos em computação gráfica no chinelo! Os personagens, cenários e monstros estão sendo cuidadosamente modelados. Para cada detalhe é usado um programa especial, na intenção de se obter o resultado mais próximo da realidade possível. Ou seja: pele, cabelos, texturas, modelagens, tudo é tratado individualmente por diversos programas diferentes. Os cartazes publicitários do filme já estão sendo espalhados pelos cinemas brasileiros, onde *Final Fantasy: The Spirits Within* deverá estrear em 10 de agosto. O trailer também está sendo rodado aqui no país, antes dos filmes da Columbia Pictures. Quando ele passa no cinema, muitos leigos acham que se trata de um filme de ficção científica como outro qualquer e não se dão conta de que os atores são bonecos feitos em computação gráfica, tamanha a qualidade da produção. A história começa no ano 2065, quando um meteoro cai na Terra trazendo uma série de monstros alienígenas que tomam conta do planeta e dizimam a humanidade. Os poucos sobreviventes precisam se esconder constantemente dos predadores alienígenas. As cidades que funcionam como refúgios são protegidas por campos de força, e a vida nelas vai se tornando cada vez mais precária. Sem recursos naturais, a humanidade corre o risco da extinção total! O tempo passa, e a única esperença é a Dra. Aki, uma jovem bonita e inteligente, que leva consigo o espírito da humanidade. Para salvar a Terra, a gata vai contar com a ajuda de seu mentor, o Dr. Sid (o único personagem que apareceu em todas as séries de *FF*), e das forças militares lideradas pelo corajoso Capitão Gray Edwards. Por estar infectada por um alien, Aki sofre alguns boicotes por parte do General Hein, que pretende usar um canhão de energia contra os alienígenas. Só que isso pode acabar com a Terra junto! Na busca dos caminhos visualizados em seus sonhos, que levam às oito ondas espirituais necessárias para salvar o planeta, Aki terá de lutar contra alienígenas, contra o General Hein e, o pior de tudo, contra o tempo!

BUGIGANGAS DA LINHA FINAL FANTASY

A Square adora criar produtos extras para os fãs de *Final Fantasy*. Para a promoção de *Final Fantasy X*, já estão à venda três jóias muito bonitas, mas bem caras:

- Pingente com o símbolo do time de Tidus, feito inteiramente de prata, ao preço de 15 mil ienes (cerca de US$ 129);
- Colar da Yuna, feito em alumínio e com uma pedra de água-marinha no centro, que sai por 21 mil ienes (cerca de US$ 180);
- Anel de prata com o símbolo do time de Tidus, cujo preço é de 9,8 mil ienes (US$ 84 aproximadamente).

Final Fantasy: The Spirits Within também terá alguns produtos comerciais. O primeiro deles são os bonecos com os personagens principais do filme, que estão sendo produzidos pela Bandai.

Ving Rhames – Outro ator tarimbado, Ving trabalhou em *Pulp Fiction* (na pele de um chefão do crime), em *A Armadilha* e em *Missão Impossível I* e *II*. Ele agora vai incorporar Ryan, um valente soldado

Donald Sutherland – Veterano no ramo, Donald fez filmes bem variados em sua carreira, como a comédia *M*A*S*H* e, recentemente, *Instinto*. Está na cara que ele vai dublar o Dr. Sid

James Woods – Ganhador de dois Academy Awards, James já trabalhou em *A Filha do General* e *Virgens Suicidas*, e também participou da dublagem do desenho animado *Hercules*. Agora ele fará a dublagem de um vilão, o General Hein

Virtua Fighter 4

SEGA/AM2

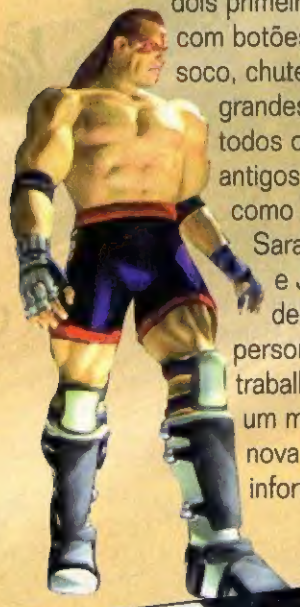
Luta

•JAP

Disponível em 2002

Virtua Fighter, uma das melhores séries de luta em 3D dos arcades, chegará ao PlayStation 2 no ano que vem. Esse promete ser um dos jogos mais bonitos do gênero de luta, graças ao poder do 128 bits da Sony. **Virtua Fighter 4**, que sairá também para arcade, estreará cinco anos depois de **Virtua 3**, sem algumas das novidades da terceira versão – como o comando usado para seu personagem esquivar-se dos golpes. O esquema de controles será bastante parecido com o dos dois primeiros jogos, com botões para soco, chute e defesa, sem grandes segredos. Quase todos os personagens antigos estarão de volta, como Shun Di, Jacky e Sarah Bryant, Lion Rafale e Jeffry McWild. Além deles, dois novos personagens estão sendo trabalhados, um feminino e um masculino. Sobre a nova gata, ainda não temos informações, mas o cara se parece muito com Xan, de **Quake III**.

Quanto aos gráficos, não há dúvida de que eles estão entre os mais bonitos que você já viu! Cada um dos ambientes é enorme e superdetalhado. Você vai passar por cenários bem variados, como castelos da Bavária, praias, ruínas gregas e muitos outros. Todos eles trazem efeitos de luz impressionantes! Os personagens também estão muito mais detalhados e contam com uma animação bastante suave. Quem curte um bom game de luta não pode perder esse novo sucesso, um dos muitos que a Sega promete lançar para o PlayStation 2.



Twisted Metal: Black

SONY

Ação

•EUA

Disponível em junho

O novo jogo da série Twisted Metal traz ainda mais emoção e adrenalina em combates de carros pra lá de realistas. Em **Twisted Metal: Black**, o personagem principal é o misterioso Calypso, um cara que acaba de sair do hospício, assim como os outros participantes da trama. Jogando sozinho, você pode escolher entre os modos Story, Challenge e Endurance. É neles que você conseguirá destravar fases e itens para serem usados no modo Multiplayer, o quente do jogo. São mais de 20 fases à sua disposição, uma mais louca que a outra, com efeitos de luz e climas diferentes. O sistema de armas é bastante parecido com o de **Twisted Metal 2**: os veículos têm uma metralhadora, e cada um dos personagens conta com armas especiais e específicas. Além disso, ao longo das fases você poderá coletar novos itens que vão ajudá-lo na ação. Com controles simples e ótimos gráficos (sem contar os excelentes efeitos), **Twisted Metal: Black** com certeza vai fazer a cabeça dos fãs da série.

Evergrace 2

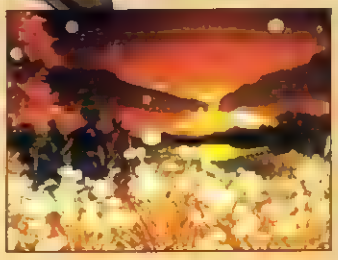
FROM SOFTWARE

RPG

•JAP

Sem data prevista de lançamento

Evergrace 2 é a continuação do ótimo RPG lançado recentemente para o PlayStation 2. No game original, você participava da aventura sozinho, podendo trocar de personagem durante a história. Na seqüência, Yuterald está de volta e conta com a ajuda de dois novos amigos: Ryana, um amigo de infância do mocinho, muito habilidoso com a espada; e Fillna, uma estranha garota que perdeu a memória um ano antes dos acontecimentos do jogo. A gata sai em busca de pistas com os outros dois personagens para descobrir o que realmente lhe aconteceu.



A jogabilidade e o sistema de batalhas dessa segunda versão continuam iguais aos da primeira. Você terá de passar grande parte do tempo procurando novos itens e magias para fortalecer seu personagem. Ah! E também será preciso usar bastante estratégia durante as batalhas. Quanto aos gráficos e à movimentação dos personagens de **Evergrace 2**, a From Software está prometendo resultados ainda melhores.

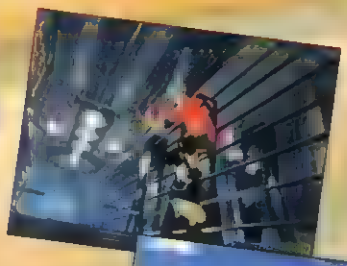
ESPN X Games Skateboarding

KONAMI

Esporte

•EUA

Disponível em agosto



A nova investida da Konami nos esportes promete fazer frente a **Tony Hawk's Pro Skater**. Em **ESPN X Games Skateboarding**, você poderá participar de campeonatos e fazer as manobras mais incríveis em cenários como Nova York e Los Angeles. Para ficar fera, é só treinar um pouco no modo Practice, que traz dicas de profissionais da área. Assim você poderá desafiar seus amigos no modo para dois jogadores.

Supercar Street Challenge

ACTIVISION/EXACT

Corrida

•EUA

Disponível no 2º semestre

Esse novo game da Activision é um prato cheio pra quem gosta de corridas radicais. São 11 modelos diferentes de carros, cada um mais veloz que o outro. As provas vão acontecer em 27 pistas localizadas em sete cidades (Paris, Mônaco, Londres, Los Angeles, Roma, Munique e Turim). Os cenários são tão detalhados que você vai até encontrar pontos turísticos conhecidos, tanto nas pistas quanto nos atalhos. Entre os modos de jogo estão o Quick Race, o Time Attack, o Head-to-Head e o Championship.

Battle Gear 2

TAITO

Corrida

•JAP

Já disponível

Battle Gear 2, da Taito, é mais um game de corrida para o PS 2, só que esse só deve dar as caras no Japão. São mais de 30 pilotos que poderão participar de corridas eletrizantes em pistas bem diferentes. Entre os carros que você pode escolher estão modelos da Honda, da Mitsubishi e da Toyota. Os gráficos não deixam nada a desejar: além de os carros estarem superdetalhados, os cenários são de impressionar! O game oferece vários modos de jogo, como o Arcade, o Time Attack e o Free-Run. Com tanta opção, você vai botar pra quebrar!

Grand Theft Auto 3

ROCKSTAR/DMA

Ação

•UK

Disponível em setembro

A série Grand Theft Auto vai ganhar sua terceira versão, dessa vez para o PS 2. Você terá de encarar várias missões em cidades imensas, tanto de dia como à noite (meia hora do jogo equivale a 24 horas). Será possível usar qualquer carro da cidade, até mesmo táxis e ambulâncias. São 45 tipos de veículos, cada um com cinco variações possíveis! Na pele de um criminoso da máfia, você terá de enfrentar vários desafios que, se forem completados, poderão lhe render armas melhores, acesso a diferentes áreas da cidade e tarefas ainda mais difíceis. O som e os gráficos do jogo estão demais!

Quake 3 Revolution

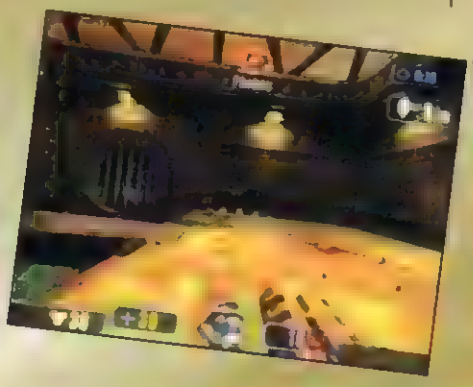
ELECTRONIC ARTS/BULLFROG

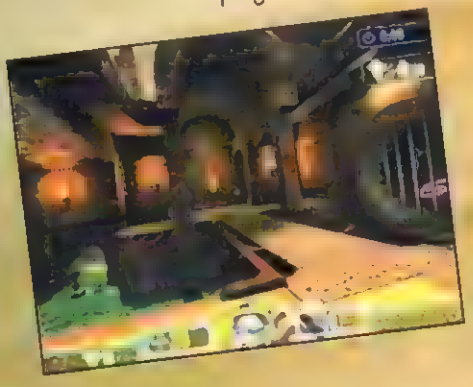
Ação

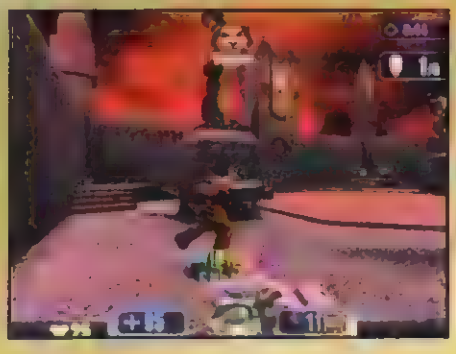
•EUA

Disponível no 2º semestre

Depois de **Unreal Tournament**, **Quake III** também vai ganhar uma versão para PlayStation 2. **Revolution** não traz grandes novidades para os fãs da série, mas todas as características do game original para PC e das expansões (como **Quake III: Team Arena**) estarão presentes, incluindo armas, itens e power-ups. Há apenas um motivo de decepção para os fãs: nessa versão não será possível jogar online. Mas não se preocupe, pois existem vários modos multiplayer que permitem que até quatro jogadores se enfrentem ao mesmo tempo. Se você for jogar uma partida com um amigo, poderá escolher mais dois personagens controlados pelo computador, completando quatro. Você também poderá se divertir com os modos de jogo tradicionais do PC, como Capture the Flag, Deathmatch, Team Deathmatch, Kill vs Time e Chase. Antes de desafiar seus amigos, a dica é treinar um pouco no modo Campaign – no qual você joga sozinho – para se familiarizar com os mapas, armas e inimigos. Você poderá escolher entre cinco personagens diferentes: Sarge, Anarki, Daemia, Doom e Klesk, cada um com seus pontos fortes e fracos. Alguns são mais pesados e lentos, porém acertam os tiros mais facilmente. Já os mais rápidos conseguem se esquivar melhor do inimigo, mas, em compensação, não acertam tantos tiros. Os controles de **Quake 3 Revolution** são tão bons quanto no PC: basta você se acostumar! E tem mais: eles também podem ser configurados conforme sua preferência.







Mort the Chicken

Depois do sucesso de Chicken Run, mais um galináceo invade o PlayStation. Agora é a vez de o frango Mort aprontar até pra resgatar seus amigos pintinhos, seqüestrados por cubos

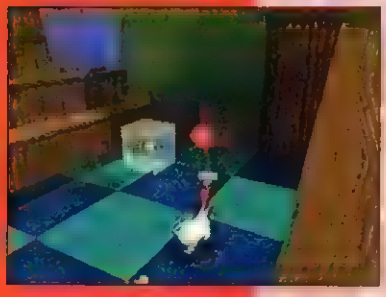
PS Em **Mort the Chicken**, você estará na pele do frango Mort, que tem a missão de resgatar todos os pintinhos que foram capturados por um bando de cubos. É isso mesmo! Esses inimigos nada convencionais levaram nossos amiguinhos para Blockworld. Você terá de ir até lá e enfrentar vários desafios para salvar todo mundo. Como o jogo é voltado para o público infantil, não espere um nível de dificuldade grande nem muita inovação. Os gráficos são bem simples, assim como o som. Já a jogabilidade é meio estranha, e alguns ângulos da câmera poderão atrapalhar um pouco, principalmente na movimentação. Apesar disso, a história é diferente e garantirá boas horas de diversão! ■

DICA: *destrua as caixas meio transparentes para mudar a posição dos blocos e subir neles. Assim você poderá encontrar mais itens*

DICA: *não destrua todas essas caixas azuis, pois elas reaparecerão. O melhor é deixar sobrar uma, assim as outras não reaparecerão e você terá o caminho livre*

DICA: *aperte sempre que encontrar um montinho de milho. Assim Mort poderá repor a energia*

DICA: *quando estiver planando e quiser pousar em algum lugar específico, use sua sombra como referência para mirar bem no local de pouso*



DICA: *se for atingido, você perderá um dos pintinhos. Quando isso acontecer, volte para pegá-lo antes que um bloco leve-o embora*

DICA: *suba em lugares altos para visualizar melhor o cenário e encontrar mais facilmente os pintinhos que estão perdidos*

DICA: *se o ângulo da câmera estiver atrapalhando muito, aperte △ para congelar o tempo e poder mudá-lo*

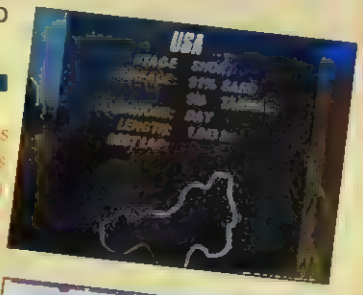
Rally Masters

Prepare-se para encarar as principais máquinas e feras do mundo do rali e cruzar longos circuitos espalhados por diferentes partes do planeta

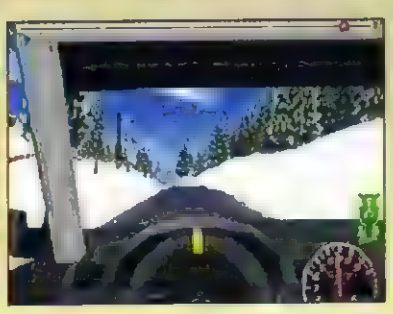
DICA: *preste atenção nas cores das setas, pois elas indicam o grau de dificuldade da curva*

Rally Masters é um jogo de corrida bem diferente, que segue à risca o esquema de um rali. São 17 tipos de carros – inspirados em modelos reais – e 45 circuitos à sua disposição. Os cenários são bem variados. Você poderá participar de corridas nos Estados Unidos, na Suíça e na Itália, entre outros países. Prepare-se para competir com feras dessa modalidade esportiva, pois os pilotos também são reais. O difícil de **Rally Masters** é se acostumar com a jogabilidade: você vai precisar de um belo treino até conseguir fazer as curvas derrapando no tempo certo. Mas nada que um pouco de prática não resolva! A fidelidade com as corridas de rali foi tanta que, durante os pegas, o único som que você escuta é o ronco dos motores. Não há trilha sonora, por isso o jogo pode se tornar um pouco cansativo para aqueles que não são tão fãs de rali assim! ■

DICA: *aprenda à derrapar direito, pois esse é o único jeito de fazer as curvas corretamente*



DICA: *antes das corridas, analise as condições do solo para saber como equipar seu carro adequadamente*



DICA: *quando optar por esse ângulo de visão, tenha como base o risco no volante para saber o quanto seu carro está virando*

DICA: *treine bastante no modo Single Player, para se acostumar com a jogabilidade e ganhar no Race of Champions*

DICA: *nunca use o freio nas pistas de neve. Isso pode fazer o carro derrapar muito, a ponto de girar*

DICA: *para enxergar melhor as curvas das pistas à noite, use a visão externa do carro*

Informações e corridas online

Rally Masters

7.0

O pega dos games de rali no PSX

Oni

Ação/Aventura

Bungie

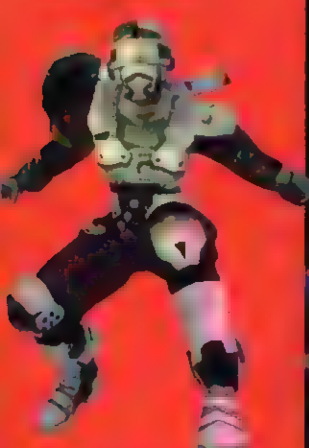
5.0

CONTROLE	4
[illegible]	[illegible]
GRÁFICO	[illegible]
[illegible]	[illegible]

PONTO FORTE
[illegible] a personagem principal [illegible]

[illegible]

Para saber mais sobre o jogo **Oni** e seus personagens, visite o site *www.rocks[illegible]games.com/oni*. Escolhendo a opção Visuals, você poderá baixar alguma seqüências e trailers [illegible] game. E na [illegible] Ko[illegible] [illegible] [illegible] Feature, [illegible] poderá aprender 12 novos movimentos que serão muito importantes para a personagem principal ao longo da aventura.



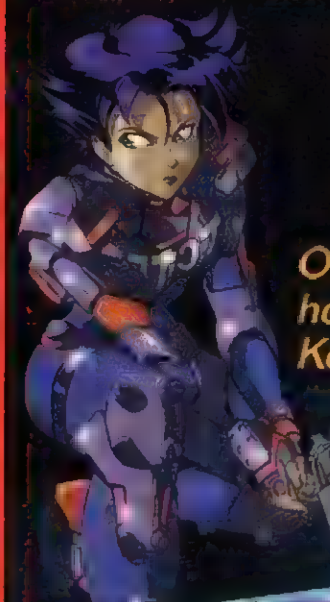
[illegible]

[illegible]

[illegible] olhada como [illegible] o nome [illegible] game nessa língua oriental. O [illegible] o demônio tem a ver com a história é uma boa pergunta! Vale a pena jogar para conferir.

Oni

PlayStation 2



O tão esperado game da Bungie ficou um horror! A única coisa que salva é a gata Konoko, que merecia jogabilidade bem melhor

PS Apesar de trazer uma personagem forte no papel principal, *Oni*, da Bungie, decepciona devido aos gráficos ruins e controles difíceis. O título tem muita influência do anime *Ghost in the Shell*. Você controla Konoko, uma garota da pesada que trabalha para a TCTF (Technology Crimes Task Force) no ano 2032. Com força inigualável e bugigangas de alta tecnologia, ela enfrenta inimigos no mano a mano ou com armas ao longo das 14 fases, tentando evitar que o Syndicate inicie uma guerra entre as corporações. Em design e concepção, *Oni* é lindo. No entanto, a má execução dessas inspirações transformou o título num teste de força de vontade, em que você não recebe recompensas ou vê variedade suficiente para prosseguir fase após fase. O primeiro problema são os gráficos, que não tiram vantagem da capacidade do PS2. Isso sem contar a animação péssima! Os controles também estão um lixo: fazer com que Konoko execute um golpe ou salte corretamente pode ser uma tarefa difícil e cansativa. A trilha sonora fica na mesma: uma mistura de vozes em off com batidas pulsantes. Vamos torcer para que um dia Konoko tenha uma segunda chance no 128 bits da Sony! ■

A personagem principal de Oni é uma garota de personalidade forte. Pena que os controles não ajudam em nada!

DICA: *tente brigar com os inimigos um de cada vez. Se você for cercado, a surra não vai ser mole!*

DICA: *na missão cinco, há um Phase Cloak no alto dessas caixas. Comece pela mais baixa e pule em círculo para chegar ao topo*

DICA: *se estiver com pouca vida, tente desviar dos inimigos para chegar ao objetivo (um círculo amarelo piscando)*

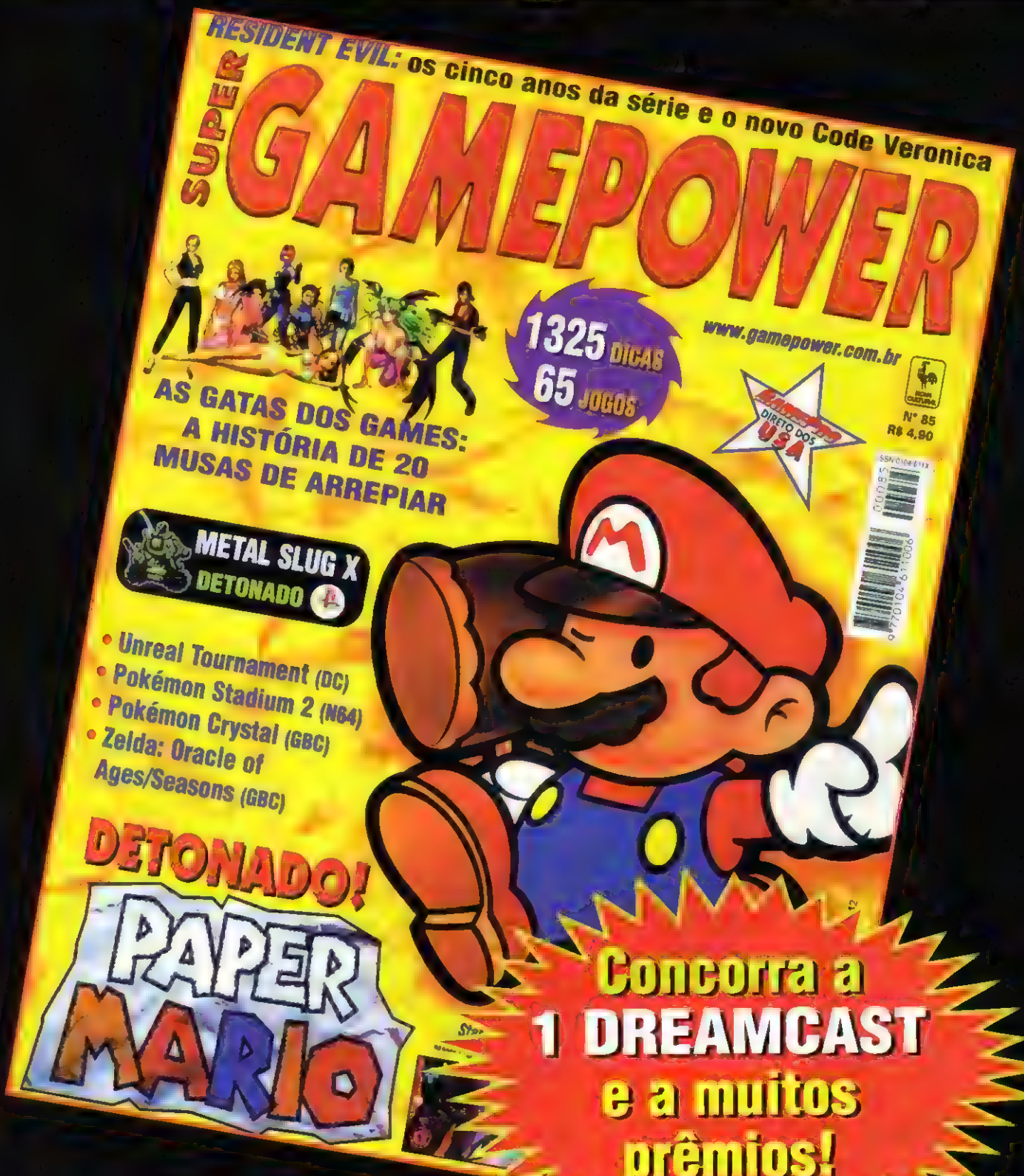
DICA: *sempre que tiver um Phase Cloak, dê um dash (aperte ↑, ↑ no direcional) para passar rapidamente pelos inimigos, antes que acabe o efeito*

DICA: *quando derrubar o oponente, segure L2 e aperte R2 rapidamente. Assim você irá chutá-lo enquanto ele ainda está no chão*

DICA: *para derrotar esse chefe, salte sobre os lasers e verifique os terminais de computador para ver as duas primeiras seqüências. Então dê um dash (aperte ↑, ↑ no direcional) nos lasers para passar pela última vez e detoná-lo*

SUPEREDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO!

Grátis: Pôster da musa TINA ARMSTRONG + adesivo de arrepiar de Resident Evil



Já nas Bancas

Breath of

Confira a localização de todos os Masters, Dragon Crystals e Fishing Spots, além de dicas quentíssimas para você detonar o segundo RPG mais pedido no site da PSM!

Breath of Fire IV foi o segundo RPG mais pedido no site da *PlayStation Magazine*. Por isso, não poderíamos deixar de preparar um superdetonado para os fãs da série! Como todo bom RPG, esse também vai exigir muita dedicação: serão pelo menos 60 horas de jogo. A história começa quando Nina e Cray saem em busca da princesa Elina e, por acaso, encontram Ryu – seu personagem – no caminho. Só que Ryu, que na verdade é um deus, também tem uma metade má, assumida pelo personagem Fou-Lu. O objetivo do vilão do jogo é fundir-se com Ryu para tornar-se um deus invencível! As batalhas não serão nada fáceis, mas Ryu poderá usar magias e transformar-se em dragão com a ajuda dos Dragon Crystals. Além dos vários desafios, você vai encontrar pela frente muitos minigames, que lhe darão pontos para melhorar seu poder de dragão. Os cenários de **Breath of Fire IV** são totalmente interativos: Ryu pode empurrar blocos e cortar plantas, entre outras coisas. Para quem tem a versão americana, o único problema é que os diálogos estão em japonês, apesar de as legendas terem sido traduzidas para o inglês! Na versão ianque também rolou uma certa censura: as cenas mais violentas foram cortadas, como a parte em que Fou-Lu tira a espada fincada em seu corpo!

Parte I: Awakening

1 - Após ser atropelado, você controlará Nina. Siga para o sul e entre na "!". Ryu se juntará a Nina

2 - Siga para Cliff. Vá pulando de plataforma em plataforma. Depois da queda, entre na caverna

3 - Nesse ponto, você controlará Fou-Lu. Ande até encontrar dois soldados e saia do local. Vá para o oeste e entre na "?"

Breath of Fire IV

RPG — **9.8**

Capcom

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	9

1 Jogador - Memory Card

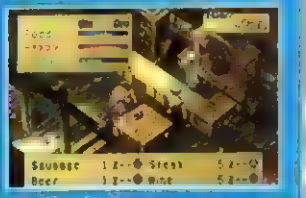
▲ **PONTO FORTE**
Ótima combinação de desenhos, polígonos e efeitos sonoros

▼ **PONTO FRACO**
O controle tem movimentos duros e a câmera não ajuda

Fire IV

4 - Encontre esse baixinho e vença Kham. Para isso, use a magia Meditate e o Astral para virar dragão, e ataque com Eraser. Após a luta, fuja pela floresta

5 - Com Ryu, siga para Sarai



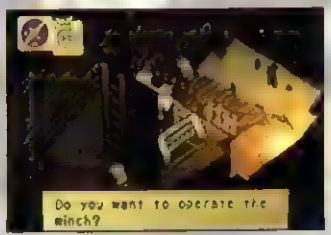
6 - Entre no bar, pague os 500z e ganhe 1 Lead Ball. Depois fale com o comilão e dê comida a ele (alterne bebida e carne para que a barra Happy encha antes das outras)

8 - Chame Nina (responda com a primeira opção) e siga para o Inn. Então fale com o cara que está na frente da porta e pague 123z

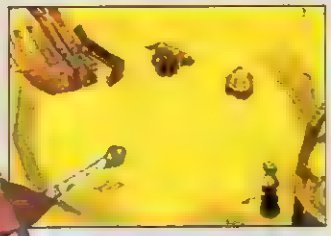
9 - Saia da cidade, siga para o leste e entre na "?" para falar com o cara que tem a password

10 - Volte para Sarai, entre no bar, fale com o dono e siga pela passagem para falar com o vendedor bigodudo

11 - Siga para Valley, ache o volante e gire-o para a esquerda. Depois siga pela passagem que se abriu



12 - Vá até o barco e mova a âncora nessa máquina. Saia e pule na plataforma da âncora para subir

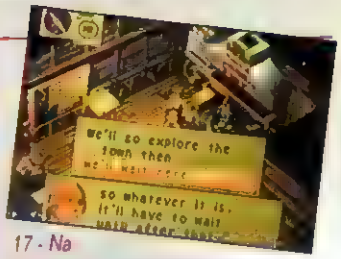


13 - Na casa, fale com o velho. Escolha a opção "Both" e cave nos locais onde o cachorro latir para achar a Ship Part

14 - Volte para Sarai, vá até o bar e detone Joh só com os ataques físicos de Nina

15 - Siga para o leste do mapa e entre na "!" para falar com o vendedor bigodudo

16 - Entre em Chamba (acima de Sarai) e fale com o velho de óculos



17 - Na casa que está ao lado do velho, fale com Tahb e responda com a segunda opção duas vezes

18 - Fale com todos da vila e volte para falar com Tahb. Ershin entrará para seu grupo. Siga pela ponte

19 - Na área com duas caixas, seu grupo vai se separar. Suba na caixa de cima com Ryu e Nina e depois mova Ershin no telhado com baú. Tire Ryu e Nina de cima da caixa e faça Ershin subir na que está em baixo. Finalmente faça Ryu e Nina atravessarem para o outro lado (para mudar o grupo, aperte Select)

20 - Acione a válvula de cima com Ryu e Nina, e a de baixo com Ershin

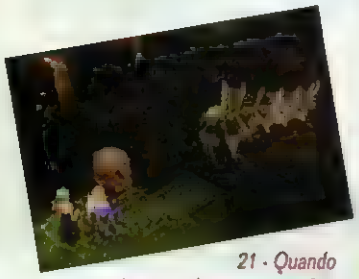
Sistema de Batalhas

Durante as batalhas, você contará com as seguintes opções: Attack (desferir golpes físicos), Special (usar magias ■ Skills), Use Item (usar um item) e Guard (defender e aprender as magias dos inimigos – vale lembrar que você não poderá aprender todas elas. Para fugir, segure R e escolha a opção Escape. Será possível usar todos os personagens na mesma batalha. Se alguém morrer, a vida do personagem diminuirá de tamanho, e você terá de dormir nas cidades para fazê-la voltar ao normal.

Combos: use magias na seqüência. Quanto maior o número de inimigos na tela, maior o número de combos. Caso você solte magias do mesmo tipo (como vento) em seguida, o número de combos multiplicará

Combinando magias: você poderá usar magias de diferentes tipos na seqüência. Exemplo: use uma magia de fogo (Burn) e depois uma de vento (Sever). Assim você terá uma tempestade de fogo (Firewind).

BREATH OF FIRE IV

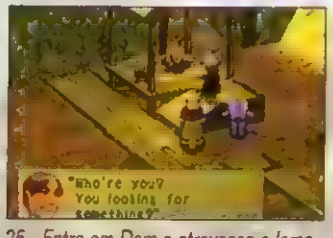


21 - Quando o peixe esqueleto aparecer, fuja apertando A rapidamente. Depois você terá de enfrentá-lo. Use a magia Meditate e a Aura para Ryu virar dragão ■ ataque com Hwa. Após a luta, use a escada da frente para sair

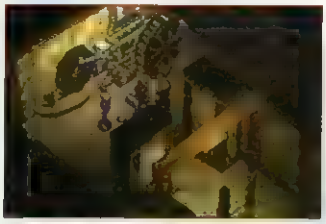
22 - Entre em Crash. Cray ■ juntará a você

23 - No sonho, suba até a sala do topo e siga por trás da cortina

24 - Após acordar, siga para ■ oeste ■ entre em Kurok (à esquerda de Chamba). Apenas atravesse ■ local



25 - Entre em Dam e atravesse a lama para falar com ■ cara da cabana. Depois, logo abaixo, pegue a chave com ■ menino de bóia



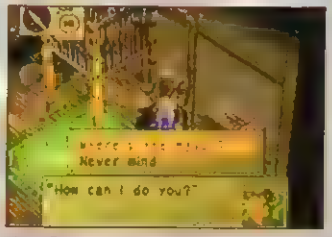
■ - Abra as portas de ferro e mexa na máquina para acionar a ponte. Mais à frente, há uma máquina igual. Para acioná-la, você deverá mover o direcional rapidamente e apertar quando a roda estiver girando a mil

Acampamento

Quando você estiver no mapa, aperte △ para montar um acampamento. Checando o livro que está dentro da tenda, você encontrará as seguintes opções: Rest (dormir), Save (salvar o jogo), Skill (transferir as Skills de um personagem para outro) ■ Master (verificar as informações dos Masters)

27 - Aperte esse switch e fale com o cara da cabana. Quando você sentir o tremor, volte ao local onde você apertou o switch e chame o elevador (pressione X rapidamente)

28 - Após a tempestade de areia, siga para ■ norte, entre na "!" e pague 10z e depois 100z para ouvir as músicas



29 - Siga para Kyria. Caia no buraco que está perto da árvore e suba a escada para entrar numa casa. Então fale com o papagaio e negue todas as perguntas, até aparecer a opção "Where's the mayor?"

30 - Entre em Woods, fale com o cara do começo para ganhar uma maçã e continue. Ponha a maçã no tronco da entrada e siga as pegadas da criatura (caso você precise de mais maçã, dê uma cabeçada com Ershin na árvore da entrada)

31 - Chegue ao topo para encontrar o prefeito. A criatura Maman atacará você. Para vencê-la, use combos

32 - Volte para Kyria. Após falar com o prefeito, vocês cairão num buraco. Para sair, suba a escada ■ empurre os barris com Cray

33 - Siga pela passagem que está ao lado da cachoeira

34 - Saindo do poço, você estará em Synesta. Entre no orfanato, fale com ■ freira ■ vá para fora. Aparecerá um menino fugindo de uma moça: corra atrás dele para pegá-lo!

Técnicas de Pescaria

Durante o jogo, você poderá trocar peixes com os vendedores das cidades para obter ótimos itens. Compre a vara e a isca, e vá até os locais chamados Fishing Spots. Para pescar, aperte X para lançar a isca. Quando fisgar o peixe, aperte de novo X e controle a barra de força que está na parte de baixo da tela, deixando-a no meio (caso contrário, a linha arrebentará). Depois de um tempo, ■ peixe será seu! É possível usar técnicas para fisgar o peixe. Para isso, ouça as batidas da música de fundo e aperte X de acordo com o ritmo. É bom lembrar que num único lago há vários tipos de peixes, ■ alguns só pegam certas iscas! Confira a seguir a localização dos Fishing Spots e, entre parênteses, os tipos de peixes que eles abrigam:

1 – River Spot 1: ao leste de Sarai, abaixo da "?" (Jellyfish, Sweetfish, Trout, Rainbow Trout)
2 – Lake Spot 1: entre Synesta e Wharf, ao lado da "?" (Jellyfish, Piranha, Bass, Blue Gill, Martian Squid)
3 – Ocean Spot 1: ao sul de Shyde, ao lado da "?" (Man-o'-War, Flying Fish, Blowfish, Sea Bream)
4 – River Spot 2: fale com a pessoa com cara de peixe, em Kasq Woods, e siga ao norte desse local (Jellyfish, Browntail, Trout, Rainbow Trout, Salmon)
5 – Lake Spot 2: perto da vila de Lyp, ao lado da "?" (Piranha, Bass, Blue Gill, Black Bass, Martian Squid, Dorado)
6 – Ocean Spot 2: em Salt Sea, na bandeira azul a noroeste de Lyp (Man-o'-War, Bonito, Sea Bass, Flatfish, Octopus, Spearfish, Whale)
7 – River Spot 3: na floresta perto de Tomb, na saída ao sul (Sweetfish, Browntail, Trout, Rainbow Trout, Bullcat, Salmon, Sturgeon)
8 – Lake Spot 3: fale com o pescador de Chiqua e siga para o norte da cidade (Jellyfish, Black Bass, Angelfish, Martian Squid, Dorado, Barandy)
9 – Ocean Spot 3: entre na "?" que está ao norte de Highway e saia pelo oeste (Flying Fish, Sea Bass, Flatfish, Octopus, Bonito, Angler)
10 – Saldine Spot: em Saldine Island (Sea Bream, Porgy, Blowfish, Moorfish, Black)
11 – Chamba Spot: na parte 3, vá para North Chamba e derrote Angler para destravar esse local de pesca (Jellyfish, Bullcat, Acheron)

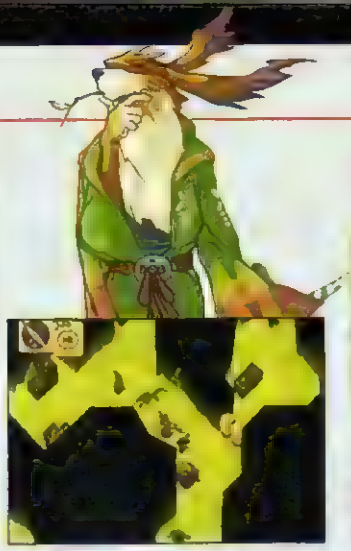
35 - Você deverá achar sete crianças escondidas na cidade. A primeira está brincando de caminho no orfanato; a segunda, também no orfanato; a terceira, ao lado do orfanato; a quarta, na escada (atrás do cara sentado); a quinta, na escada (ao lado do cara com o avestruz); a sexta, no segundo andar de uma casa; e a sétima, atrás da casa do cara fortão (ao lado da escada). Depois volte ao orfanato e fale com a freira

36 - Fale com o cara que está bloqueando a passagem e depois com a mulher da água. Siga-a, e o guarda sairá do caminho: entre na passagem

37 - Vá até essa cela e pise no chão de tábua para cair e achar a última criança. Depois saia do local

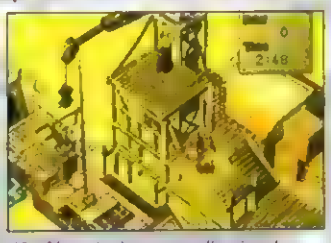
38 - Fale com o fortão que está na frente de uma casa e derrote-o com golpes físicos. Após a luta, Marlok falará com você

39 - Converse com todos e saia da cidade. Siga para o leste de Synesta e entre na "?" para achar o bandido

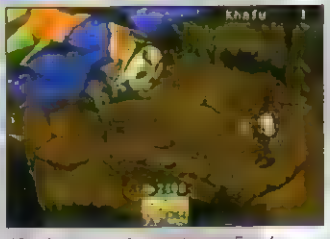


40 - Siga para Hideout. Na caverna, corra atrás do bandido e aperte X para pegá-lo (empurre os barris para encurralar o cara). Então volte para Synesta e fale com Marlok

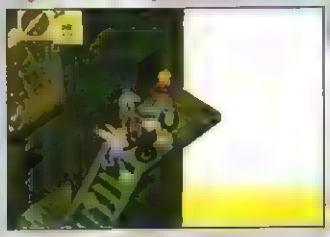
41 - Vá para Wharf, fale com o chefe da obra e entre na casa. Use Cray para empurrar os barris e jarros em seus devidos lugares (ao lado das placas). Quebre os barris velhos com Ershin



42 - No guincho, use o direcional para movê-lo e aperte para pegar a caixa e colocá-la no barco



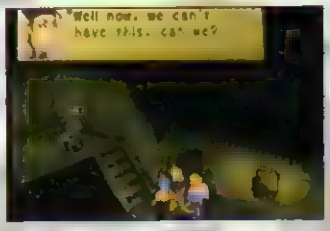
43 - Agora você estará com Fou-Lu. Saia da casa e desça a montanha para enfrentar Khafu. Para vencê-lo, vire dragão e use a magia Eraser



44 - De volta ao grupo, você desembarcará em Kyoin. Siga pela porta de cima e vá até o topo

45 - A criatura Ymechaf enfrentará você. Use combos de Nina e Ryu para desequilibrá-la e acerte um ataque físico com Cray. Após a luta, siga pela ponte. Você chegará a um lugar quase igual ao anterior: apenas desça e saia

46 - Passe em Astana, fale com todos e siga para Aqueduct. Converse com o cara e pegue o elevador. Então siga pela passagem de água



47 - Como no sonho, vá até a cortina vermelha, atravesse-a por trás e fale com o cara de chapéu

Parte II: The Endless

1 - Você estará em Ludia. Saia da casa, passando direto pelo cara chamado Scias (ele irá se juntar ao grupo). Depois vá ao castelo e converse com os guardas

2 - Siga para Wychwood. Num certo local, Nina irá se encolher: ande um pouco até encontrar as fadas

3 - Com Ershin, dê cabeçadas nessa árvore

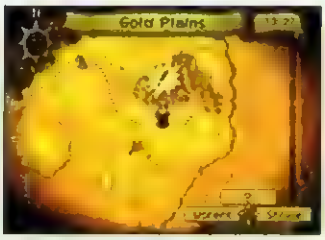
4 - Faça Nina fugir do ninho. Detone o pássaro usando a magia Sever e desça pelo cipó. Depois que ela se juntar ao grupo, saia da floresta

5 - Siga para Worent, fale com os chefes da vila e suba para conversar com o fortão. Então saia da casa para enfrentar o cara de novo e vença-o!

6 - Fale com a mulher que está ao lado do cavalo

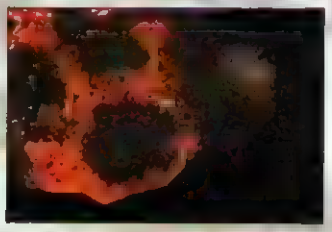
7/8 - Siga para Plains. Chegando lá, use a bússola para não se perder. Primeiro siga para o leste (deixe o ponteiro vermelho apontando à esquerda) até encontrar uma pedra grandona. Então vire para o nordeste (deixe o ponteiro apontando à diagonal esquerda/cima) e siga até achar a cabana. Fale com a mãe de Cray e durma. Após acordar, pergunte sobre o King's Sword

BREATH OF FIRE IV



9 - Vá para o sul e entre na "!" para chamar seu grupo. Depois volte a Worent e fale com os chefes da vila para obter informações

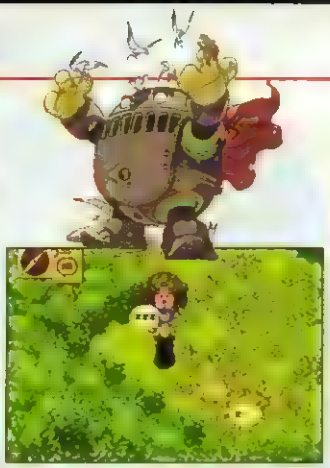
10 - Siga para Plains de novo e vá para o leste para encontrar a pedra grandona. Então siga para o sul (ponteiro vermelho apontando para baixo) e ache a Mt. Glom



11 - Entre na montanha e siga até a área rachada. Detone um inimigo para que o chão se mova (faça isso para alcançar as plataformas laterais)

12 - Entre na casa e fale com o ferreiro

13 - Volte a Wychwood e verifique o local colorido para encontrar a fada. Ela levará você para outro lugar

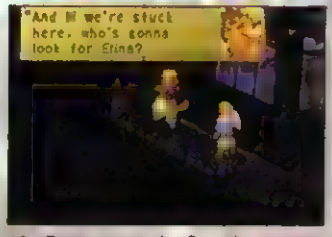


14 - Você estará em Land of Dreams. Cheque todos os locais onde há balões com a inscrição "ZZZ" para detonar os monstros

15 - A criatura Fantam aparecerá. Para vencê-la, use ataques físicos quando ela engordar e magias quando emagrecer. Após a luta, volte para Mt. Glom e dê ao ferreiro o item que você pegou da criatura para ganhar a King's Sword

16 - Vá para Ludia e passe no castelo. Depois volte à casa em que você dormiu antes e espere até o anoitecer

17 - Fale com esse cara e troque sua Lead Ball pela Bronze Ball



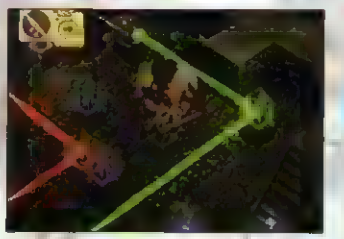
18 - Entre no castelo. Quando encontrar um soldado, detone-o com combos. Salve Cray lá no topo e vá de novo a Worent para falar com os chefes da vila

Extras do Jogo

Salve o jogo após terminá-lo, carregue o save e siga até a vila abandonada que está na "?" acima de Chek. Lá você encontrará Rei e Teepo (ambos de Breath of Fire III). Compre itens e pegue a Rusted Sword com eles. Então participe de mil batalhas com ela para transformá-la na poderosa espada Slayer

19 - Fale com a mãe de Cray e durma. Depois que acordar, bata um papo com ela de novo e ganhe a Jadestone

20 - Volte a Plains e siga para o extremo leste (deixe o ponteiro vermelho apontando à esquerda) para chegar a Shrine. Entre no templo e coloque a Jadestone no altar para revelar uma passagem



21 - Nessa sala, empurre as barras para mudar a direção dos lasers. Faça isso até conseguir entrar pela porta da esquerda

22 - Antes de sair, troque a Bronze Ball pela Iron Ball com esse cara

23 - Siga para Ahm Fen. Chegando ao ponto indicado na foto, pise nos switches para mover as cobras e ande nelas para atravessar os lagos

24 - Siga para o norte do mapa e entre na "!". Seu grupo acampará, e uma fada irá aparecer e pedir sua ajuda (leia o quadro Colônia de Fadas)

25 - Vá para Wyndia, entre no castelo e use Nina para passar pelos guardas. Lá dentro, fale com o rei

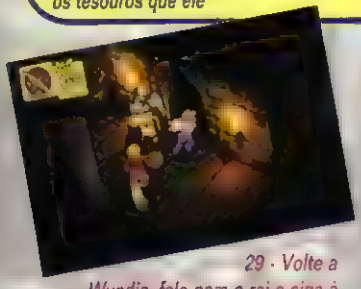
26 - Ainda no castelo, desça e troque a Iron Ball pela Brass Ball com esse cara do calabouço. Saia da cidade

27/28 - Siga para Kasq Wds, passe pela área dos troncos e entre na casa para falar com a Oracle of Wind. Saindo dali, seu grupo acampará, e Scias irá desaparecer

Masters e Skills Secretas

Os Masters são personagens que podem lhe ensinar Skills secretas, porém você precisará de algumas qualificações. Assim que conseguir fazer o que o mestre lhe pediu, volte para falar com ele (é recomendável ter apenas um discípulo para cada mestre). Confira a seguir a localização dos 12 Masters espalhados pelas fases, as tarefas que você terá de cumprir e, entre parênteses, as Skills que eles lhe ensinarão:

1 – Rwolf: está em Kurok Valley. Nas batalhas, dê a quantidade de combos que ele pedir (Eddy, Plateau, Magic Ball, Flame Pillar)
2 – Stoll: está em Hideout, ao leste de Synesta. Dê seu dinheiro todo e depois ache a quantidade de itens que ele pedir (Steal, Coward's Way)
3 – Una: está em Worent. Na batalha, provoque o número de danos que ela pedir (Pilfer, Super Combo, Blitz)
4 – Njomo: está na casa da "?", ao sudeste de Wyndia. Na colônia de fadas, deixe o número de habitantes que ela pedir (Faerie Attack, Faerie Breath, War Shout, Faerie Charge)
5 – Momo: está no moinho de Wyndia. Fale com ela quando der 25, 30, 40 e 50 horas de jogo (Spray, Clip, Oracle, Egghead)
6 – Abbess: está na vila de Chek, depois da visita aos dragões. Encontre o número de inimigos que ela pedir (Concentrate, Sanctuary, Celerity)
7 – Marlok: está em Synesta. Consiga os tesouros que ele pedir, fazendo trocas com certas pessoas (Charm, Monopolize, Roulette)
8 – Kryrik: está em Shikk (após a viagem de barco). Na batalha, dê a quantidade de combos que ele pedir (Megaphone, Cleave, Desembowel)
9 – Gyosil: está em Lyp. Pesque e consiga os Fishing Points que ele pedir (Ring of Ice, Spanner, Master's Rod)
10 – Lyta: está no orfanato de Synesta (depois que alguém for discípulo de Gyosil). Aumente seu level e vá falar com ela (Supplication, Holy Strike, Resist, Benediction)
11 – Kahn: está na "?", ao norte de Saldine. Participe do número de batalhas que ele pedir (Shout, Tiger Fist, Flex)
12 – Bunyan: está em Hut (entre na "?" que está ao sul de Kwanso e siga pela saída do oeste para achar o local). Depois de ter sido discípulo de todos os mestres anteriores, provoque o número de danos que ele pedir (Backhand, Shadowwalk, Final Hope)



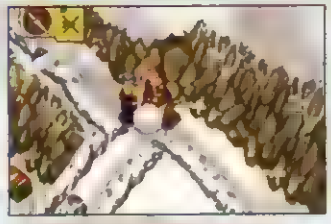
29 - Volte a Wyndia, fale com o rei e siga à esquerda do castelo. Desça a escada e entre pela porta

31 - Suba nas tábuas das engrenagens e pegue a Wind Flute lá no final. Então saia do local

30 - Corra quando o ventilador desligar. Em alguns momentos, você deverá encostar na parede para não ser puxado pelo vento

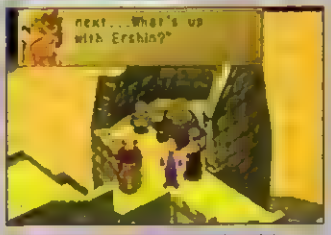
32 - Siga para o norte e entre em Pung' Tap. Quando o vento estiver forte, aperte o direcional para o lado para pular lá no alto

33 - No topo, você será atacado por Grunts. Vença-os usando apenas ataques físicos! Scias aparecerá e ajudará você. Depois disso, ele voltará ao grupo e vocês irão para a neve



34 - Vá até o Ice Peak e atravesse a caverna. Chegando ao lado de fora, empurre as bolas de neve para passar

35 - Siga para Chek, vá à casa da mestra e fale com ela. Após dormir, saia da casa e encontre a mestra no lado de fora



36 - Vá até o topo da cidade e fale com a mestra e Ershin

37 - Você estará na mente de Ershin! Chegue até a luz branca e aperte X para mover a montanha e subir

38 - Encoste nos inimigos em forma de pilar para enfrentá-los. Use magia de gelo no pilar vermelho, magia de fogo no azul, magia de vento no marrom e magia de terra no verde. Após a luta, saia do local

39 - Vá até a casa da mestra para conversar com Ershin

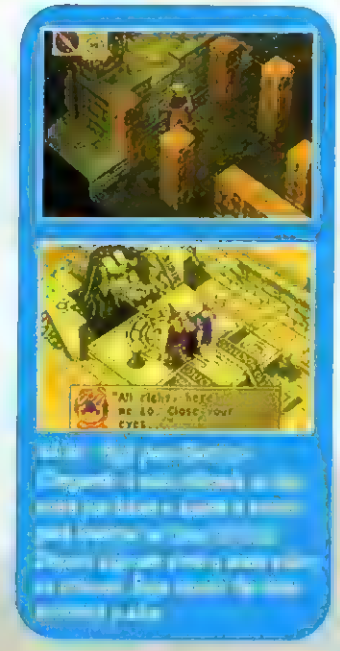
40 - Você estará de novo no comando de Fou-Lu. Saia da casa e desça a vila para falar com a mulher

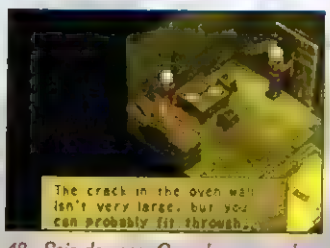
41 - Após acordar, fale com todos da vila e siga para o sul para encontrar a mulher de novo. Então siga pelas plantações para achar e detonar a criatura Papan (vença com a magia Eraser de Fou-Lu em forma de dragão). Após a luta, volte à vila

42 - De volta ao grupo, vá até a casa da mestra para entrar de novo na mente de Ershin. Siga até achar um templo, entre nele e fale com Ershin antes de sair do local

43 - Vá para o leste e entre na "!". Apenas atravesse a área

BREATH OF FIRE IV





48 - Saia da casa. Quando os guardas aparecerem, volte. A mulher fechará a porta: use a passagem que está atrás da lareira para fugir

49 - De volta ao grupo, saia do templo. Logo você estará em Chek, apenas com Ershin. Detone os invasores. Após a batalha, leve o grupo à vila

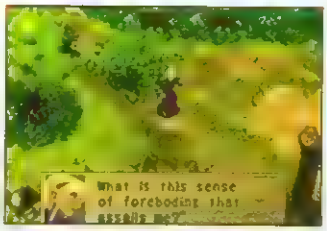
50 - Siga para o norte no mapa e entre na "?". Atravesse o local e, no final, seu grupo acampará. Durma e depois saia da cabana

51 - Você deverá enfrentar Ight. Para vencê-lo, deixe que Ryu seja atingido até ficar com 0 HP. Ele então vai virar dragão e usar o Kaiser Breath. Golpeie com o resto até que Ryu use magia outra vez

Parte III: Streams

1 - Você estará com Fou-Lu. Ande pela floresta, saia, siga para o sul e entre em Sanctum

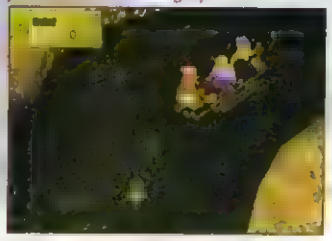
2 - Cheque o bloco e entre para pegar o Dragon Crystal azul. Depois siga em frente



3 - Siga para Soma. No meio do caminho, Fou-Lu se sentirá mal e cairá

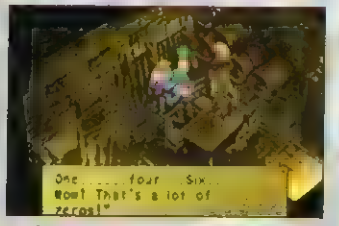
4 - De novo no grupo, volte para Chek e fale com a mestra. Ursula irá acompanhá-lo na jornada

5 - Fale com Deis e Ershin. Elas se juntarão de novo ao grupo



6 - Siga para Mt. Ryft, encontre o barco no final e suba nele. Use o direcional para pegar os itens e para desviar da parede

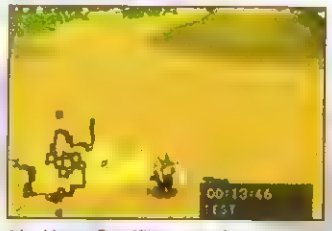
7 - Vá para Shyde, fale com o cara da entrada e troque o Brass Ball pela Tin Ball



8 - Fale com o vendedor de Sandflier e saia da loja. Marlok aparecerá para lhe dar dinheiro: volte e compre o Sandflier do vendedor

9 - Use o Sandflier para chegar a Kyoin. Acelere com o controle e direção com o direcional

10 - Chegando a Kyoin, fale com todos e volte ao Sandflier. Um cara estará lá: ajude-o a chegar em Shikk



11 - Use o Sandflier para chegar a Shikk Region. Acelere fundo!

12 - Siga para Mt. Giga e use o teleférico para chegar ao outro lado

13 - Pegue o Dragon Crystal vermelho

...o gordo. Ele dirá que os guardas estão bloqueando a passagem. Empurre os carrinhos e suba na casa. Então pule nos carrinhos para passar pelos guardas.

16/17 - Antes de seguir para a próxima cidade, há algumas tarefas a cumprir. No mapa, entre Chkpoint e Shikk, na uma "?". Atravesse essa área e entre na outra "?" bem ao lado. Então fale com o Tree Dragon para ganhar uma magia Breath

18/19 - Vá para Shyde e use o Sandflier para chegar à Shikk Region. No momento em que estiver dirigindo entre na região ao sul da pista (use a montanha de areia para pular) e fale com o Sand Dragon para ganhar outra magia Breath

20 - Entre na "?" ao norte de Dam e fale com Mud Dragon para ganhar outro poder Breath

21/22 - Fale com a mãe de Cray no acampamento. Entre em Plains, siga até a pedra gigante e fique lá até o pássaro brilhante aparecer. Então siga-o e fale com Grass Dragon no final para ganhar um novo poder

23 - Vá para Crash e troque sua Tin Ball pela Copper Ball com um dos caras

24 - Em Synesta, troque a Copper Ball pela Silver Ball com a menina do orfanato

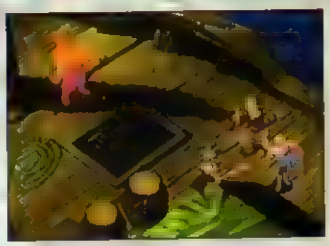
25 - Para continuar, vá para Shikk e fale com o careca que está no bar

26 - Na casa perto do barco, troque a Silver Ball pela Electrumball com esse cara

27/28 - Vá para Fane, atravesse as pontes e siga pela caverna de baixo. No final, pegue a Wave Stone e joque-a no lago da entrada da caverna

29 - Siga pela caverna de cima, encontre o dragão e pegue a Salt Stone com ele

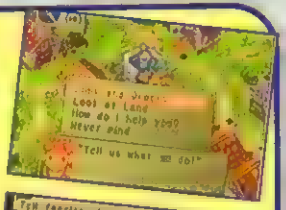
30 - Volte para Shikk e entregue a Salt Stone para o careca. Você deverá vencer a luta no mastro: pule em cima do gordo, corra e empurre-o pelas costas até ele cair. Após a luta, fale com o careca para entrar no barco e vença os fantasmas



31 - No dia seguinte, finalmente entre no barco para navegar. Passeie até o casco e suba de volta quando o barco tremer. O fortão aparecerá: vença-o de novo sem dificuldade!

Colônia de Fadas

Um pouco depois de derrotar os monstros em Land of Dreams (parte 2 do jogo), uma fada aparecerá em seu acampamento e pedirá ajuda. Você deverá ajudar as fadas a construir a cidade delas. É bom começar cedo, pois a tarefa será demorada e lhe renderá ótimos itens. Confira a seguir algumas dicas para se dar bem nessa missão:



1 – Fale com a fada do meio e escolha "Jobs and Orders" para entrar no menu principal

2 – As opções Relax, Easy, Normal e Hard determinam a velocidade com que as fadas irão trabalhar. Quanto mais rápidas elas forem, mais comida consumirão

3 – Sempre mova as fadas que estão em Free para trabalhar

4 – As fadas são definidas por três características: EN (força), KN (conhecimento) e SL (criatividade). Dependendo da função em que você colocá-las, elas terão um desempenho melhor. Exemplo: as fadas com EN alta são mais eficientes em caça e construção

5 – Os trabalhos iniciais são caça, construção e colheita

6 – Sempre deixe metade da população caçando para evitar mortes

7 – Para erguer uma casa, ponha uma fada para trabalhar na construção. Então escolha a opção "Land" para determinar o local em que a casa vai ficar

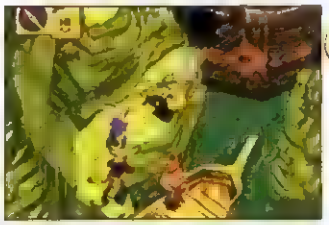
8 – Quando uma construção estiver concluída, selecione-a e escolha a opção Switch para determinar o que ela vai ser (Inn, loja de itens, armas, games ou música). Então designe alguém para tomar conta da loja

9 – Sempre retorne para dar uma verificada na cidade e coloque gente para trabalhar. Cheque sempre a placa de entrada para saber das novidades

10 – Após uma boa evolução da colônia, ponha itens na árvore que aparecerá para obter outras coisas

11 – Quando estiver no mapa, entre nas "?" aleatórias. Muitas vezes, haverá fadas em perigo! Use Ryu e dê espadadas nos animais para obter alimento

BREATH OF FIRE IV



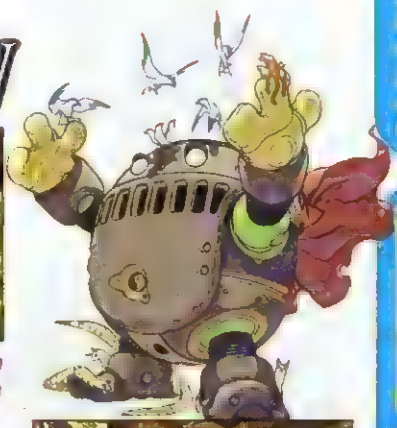
32 - Quando acordar, fale com o careca para ir até a ilha. Chegando lá, entre na passagem quebrada do navio ao lado

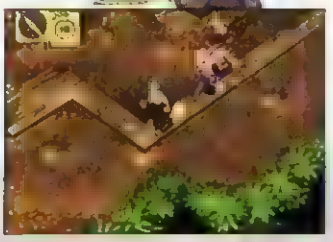
33 - A luz sobre Ryu indica se há perigo na área seguinte: oriente-se pela cor dela! Se a luz ficar vermelha, quer dizer que há um buraco logo à frente; se ficar amarela, você está perto de um buraco; e se ficar azul, o caminho está livre

34 - Encontre a criatura Glebe na caverna e vença-a com a magia Gigaflame de Ryu (na forma de dragão Wyvern). Após a luta, volte ao barco do careca e durma. Quando acordar, vá falar com ele

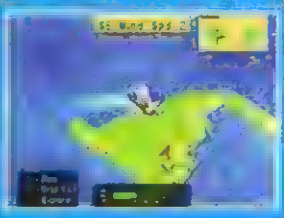
35 - Você embarcará em Lyp. Converse com todos e saia da cidade

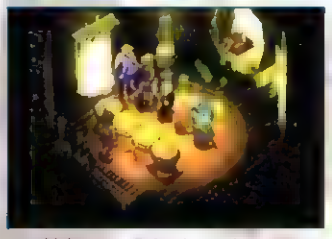
36 - Siga para o sul e entre na "?". Quando encontrar a criatura, escolha a segunda opção. Dê peixe ou carne para ela comer



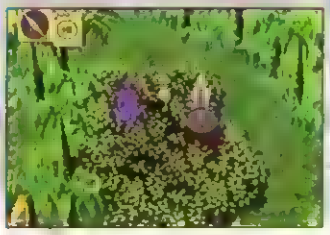


37 - Siga mais para o sul e entre em Jungle. Atravesse a lama pelas tábuas



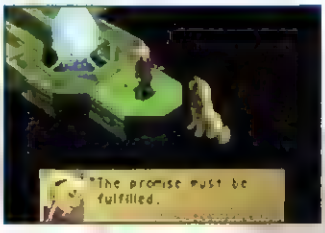


44 - Volte para Pabpab e coloque a erva na criatura doente. No dia seguinte, vá até a cabana ao lado para ver como ela está. Fale com todos

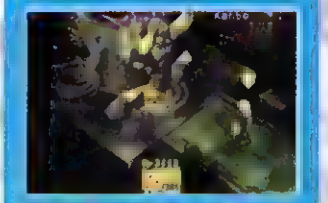


45 - Siga para o sul de Pabpab e entre na "?". No meio do caminho, pegue o Dragon Crystal roxo. Siga em frente até o pessoal acampar

46 - Você estará em Saldine. Após acordar, explore o local até encontrar Ursula. Então vocês dormirão de novo!



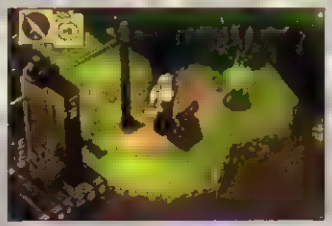
49 - Você passará a controlar Fou-Lu: faça-o entrar no castelo. Depois você voltará a controlar o grupo. Leve todos para o lago de pesca para prosseguir



52 - Após a luta, cheque a estátua para chegar ao santuário. Detone os guardas que aparecerem e vá em frente

55 - De volta ao grupo, volte até o acampamento ■ cheque a tenda para dormir. Quando acordar, olhe nas praias até encontrar o caminho de areia

56 - Siga para Koshka, fale com todos da vila e saia



57 - Em Shan Rvr, puxe as alavancas para ativar as plataformas móveis e use-as para atravessar os lagos

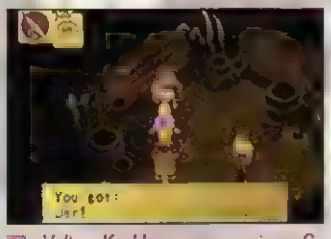
58 - Entre em Chiqua e fale com todos, principalmente com Fu Chuman (o cara de roxo). Ele pedirá alguns peixes ou um jarro em troca de informações. Se você optar em dar os peixes, pesque três Martian Squids (encontrados entre Synesta ■ Wharf, no Lake Spot 1), três Salmon (perto de Wyndia, no River Spot 2) ■ três Sea Breams (em Saldine Spot). Se escolher dar o jarro, siga os passos seguintes

- Volte para Koshka, fale com todos da vila ■ encomende o jarro com o vendedor

60 - Siga para o leste de Shan Rvr e entre em En Jhou. Suba a escada e detone a parede com a cabeçada de Ershin para prosseguir

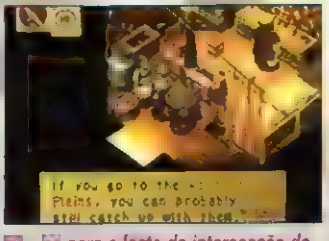
61 - Corte as correntes com a espada de Ryu para derrubar os baús da sala de baixo

- Desça a escada e pegue o Dragon Crystal amarelo. Depois saia do local



- Volte a Koshka e compre o jarro. Se você não conseguiu os peixes, é hora de dar o jarro ao cara de Chiqua

64 - Em Chiqua, fale de novo com ■ cara ■ rosa ■ troque sua Electrumball pela Gold Ball



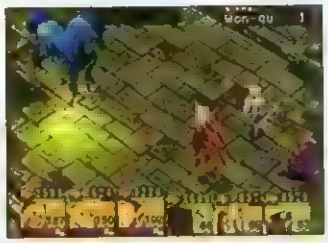
- ■ para o leste da intersecção do mapa e entre em Pauk. Fale com a mulher da casa

70 - Siga para ■ oeste de Pauk, entre na "?" ■ corra atrás da galinha marrom para fazê-la entrar no celeiro. Depois volte para Pauk e avise a mulher

Final Trágico

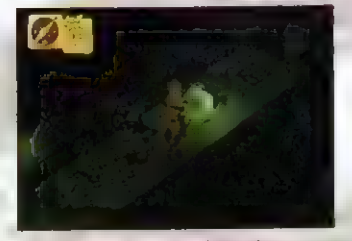
O jogo tem um segundo final, trágico, em que o mal vence o bem. Para vê-lo, escolha sempre a opção "Maybe so..." durante a conversa entre Fou-Lu e Ryu, no final do game. Ryu ■ Fou-Lu se juntarão para acabar com o mundo, formando um dragão invencível ■ superpoderoso. Na batalha, você deverá detonar seus próprios amigos. Dê qualquer golpe ■ diga adeus aos bonzinhos!

BREATH OF FIRE IV

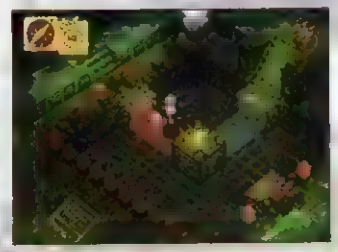


73 - Siga para Tomb. Ande até o templo de Fou-Lu e encontre o guardião Won-qu. Vença-o usando magias de Ryu em forma de dragão Kaiser e solte combos. Após a luta, entre na tumba e desça a escada

74 - Suba nesse bloco para chegar à sala principal

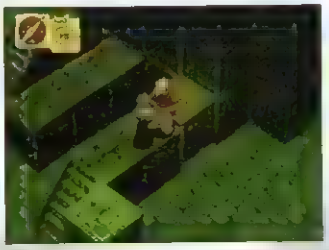


75 - Vá até esse corredor e cheque a placa para abrir a porta da frente



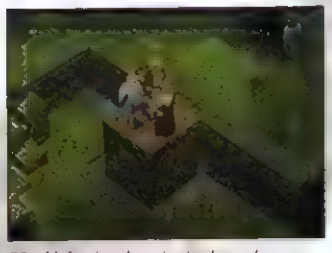
76 - Nessa sala, faça duas pontes, uma com blocos vermelhos e outra com azuis (use os switches laranjas que estão em volta para mover os blocos). Então pegue a bola de cristal que está no meio, volte à sala principal e siga pelo caminho aberto

77 - Ande sobre o bloco para se locomover e pegue uma outra bola de cristal. Volte à sala principal e siga pelo caminho que se abriu



78 - Nessa sala, suba nos blocos móveis para prosseguir

79 - Você encontrará as criaturas I e II (parecem dados). Para vencê-las, primeiro concentre magias na criatura I, depois detone a criatura II com ataques físicos. A cada ataque que você acertar, a criatura vai girar. Dependendo do número que parar, ela soltará um ataque diferente. Após a luta, pegue a bola de cristal



80 - Volte à sala principal e suba no bloco para prosseguir

81 - Você estará em Mukto. Siga pelas paredes e entre na caverna. Use a cabeçada de Ershin na parede rachada e entre

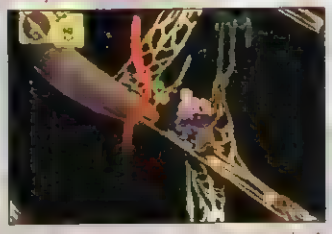
82 - Entre no templo e examine a tumba. Depois saia do local

83 - Vá até Astana só para atualizar seus equipamentos. Prossiga rumo ao sul do mapa e entre na "?" (abaixo de Kwanso). Atravesse a área, e seu grupo acampará

84 - Siga para Highway. Faça Ursula conversar com o chefe da tropa e saia

85 - Volte para Astana e faça Ursula falar com os guardas que estão bloqueando a escada. Siga em frente, entre no castelo, vá pelo caminho à direita da cortina e desça de elevador

86 - Use os switches para passar de uma plataforma a outra



87 - Suba pelas teias e use a espada de Ryu no nervo. Elina aparecerá. Saia do local e fale com todos da cidade

88 - Vá para Kwanso e faça Ursula mandar os guardas abrirem o portão. Entre e fale com Yuna para pegar a Dragonslayer

89 - Volte para Astana e vá até onde Elina está. Equipe Ryu com a Dragonslayer e corte o nervo. Suba e entre na casa. Depois deixe Cray e Elina a sós

Parte IV: That Which Passes

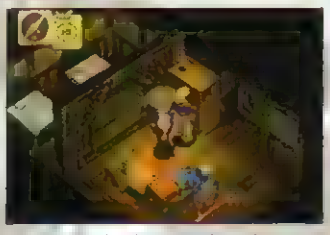
1 - Siga para o sul e entre em Highway. Agora será possível atravessar o local

2 - Passe em Sonne para trocar sua Gold Ball pela Platinum Ball

3 - Vá para Chedo. Siga pelas ruas destruídas até encontrar o guardião A-tur. Vença-o com as magias de Ryu em forma de dragão (como Kaiser e

Myrmidon) e deixe Scias usando o supercombo. A magia Inferno também será eficiente! Para restaurar vida, use o Vigor de Nina. Atenção: o personagem que está na frente perde mais HP quando atingido pela Frost Breath

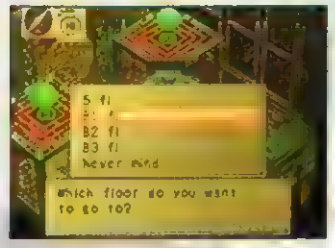
4 - Siga para Castle. Quando checar o cristal, A-tur aparecerá para levá-lo ao outro lado



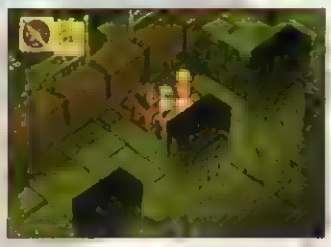
5 - Nessa sala, dê uma cabeçada com Ershin no armário para derrubar a chave

6 - Use a chave para abrir essa grade

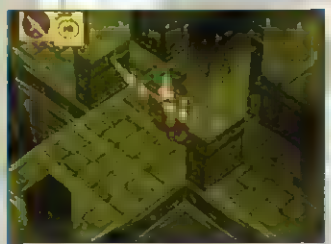
7 - Aqui não tem segredo: é só descer os andares! Não se esqueça de checar as estantes de livros, pois há bons itens escondidos nelas!



10 - Use o elevador para ir ao andar B1



11 - Aperte os switches para mover as pontes



14 - No andar B1, use a Yellow Charm para passar no local selado

15 - Na parte inferior, pegue a Red Charm na sala do meio

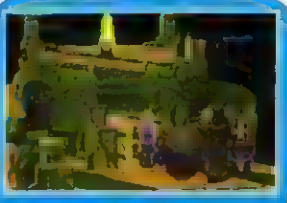
16 - Use a Red Charm para passar nesse outro local selado. Então desça pelo elevador

17 - Salve o jogo e desça a escada para o confronto final! Fou-Lu está lá em baixo. Após o papo, siga por trás do trono

18 - Na primeira luta contra Fou-Lu, você estará só com Ryu. Não ataque! Apenas se defenda e fique enchendo sua vida para não morrer. A história prosseguirá após algumas rodadas. Atenção: deixe seu HP sempre acima de 1000!

21 - Fou-Lu se transformará em Astral e ganhará um ataque que deixa seu grupo com apenas 1 HP. Tome muito cuidado e encha sempre sua vida! Use o item Ambrosia que você ganhou na batalha anterior, pois ele enche a vida dos dragões. Transforme Ryu em dragão Kaiser ou Knight de novo e ataque! O golpe Shining Blade de Scias e magias de fogo são bem eficientes nessa batalha. Use seus melhores itens de encher vida e magias e boa sorte!

Final



DETONADO

Tomb Raider
The Last Revelation

A galera pediu e a gente está publicando de novo o Detonado da quarta aventura da gatíssima Lara Croft no PlayStation! Confira a seguir todos os passos para você chegar ao final de mais esse jogaço da musa!

A quarta versão de Tomb Raider, **The Last Revelation**, continua sendo um dos jogos mais pedidos na redação da *PSM*. Por isso, estamos publicando de novo esse Detonado, já que a *PlayStation Magazine* nº 1 – edição em que o passo-a-passo saiu pela primeira vez – está completamente esgotada em nosso estoque! Para quem não sabe, essa aventura da musa Lara Croft acontece no Egito antigo, lugar misterioso onde a arqueóloga e seu professor (que na verdade é um vilão!) procuram um valioso artefato. Aliás, é no final desse game que a gata desaparece nos escombros de uma pirâmide, tá lembrado? O que mais rola em **TR IV** é exploração, e você não terá de encarar muitos inimigos pela frente. Além de gráficos e jogabilidade excelentes, a versão traz algumas novidades, entre elas uma arma com mira telescópica, a Sniper.

Detone esse jogaço e curta mais um pouquinho da deliciosa Lara Croft no PlayStation!

Tomb Raider: The Last Revelation

Ação

Eidos

9.5

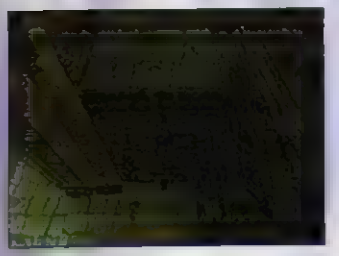
CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	10
	8

1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Gráficos limpos e muito bem definidos

▼ PONTO FRACO
Som pouco elaborado e criativo

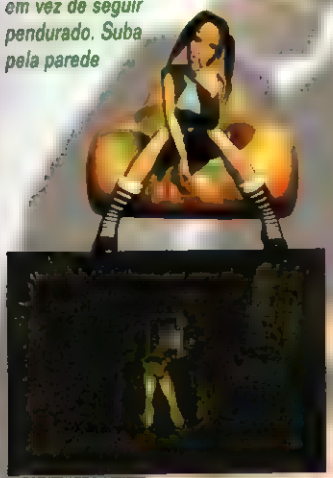
1 - Espere o doutor acionar a armadilha antes de passar



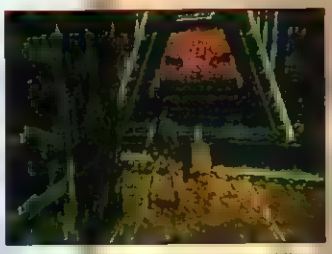
2 - Siga por essa passagem para alcançar a corda no andar superior

3 - Corra, pule em direção à corda e use o botão X para se agarrar. Aperte L1 para balançar e o botão de pulo para soltar

4 - Na corrida contra o doutor, caia aqui em vez de seguir pendurado. Suba pela parede



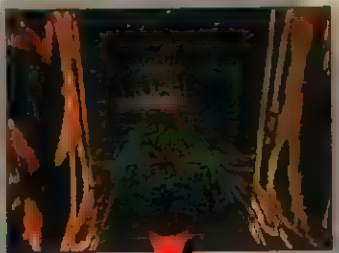
5 - Acione o buraco para fazer a sala encher de areia. Assim você poderá pegar o símbolo



6 - Espere o cara acionar a armadilha antes de seguir e pegar outro símbolo

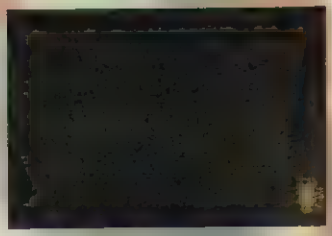
7 - Espere o rolo passar, siga rapidamente em frente e vire à direita (como mostra a foto). Em cima, vire de costas, escorregue e, na beirada, pule para chegar ao outro lado

8/9 - Combine os símbolos para formar o Eye of Horus e use-o aqui nessa parede



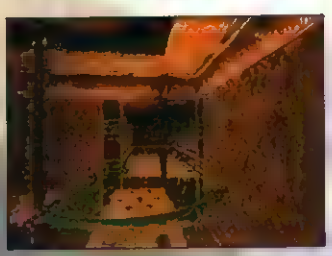
10/11/12 - Do primeiro quadrado da sala, pule nos quadrados com luz (cima, direita, cima, esquerda e cima) para liberar as grades e conseguir outro símbolo

13 - Use o símbolo nessa estátua

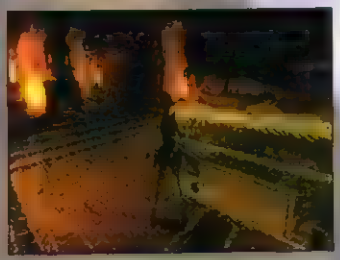


14 - Seja rápido: pegue a estrela e pule para um dos lados antes que as estacas peguem você

15 - Use a estrela aqui



16 - Tome cuidado com as lâminas. Pule lâmina por lâmina para não ser atingido

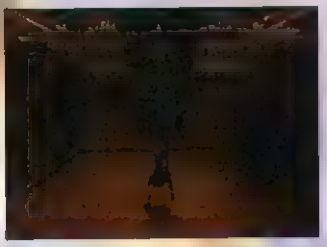


17 - Use o botão X no sarcófago para pegar o amuleto de Horus

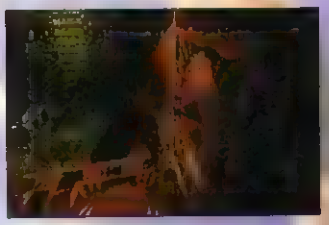
18 - Empurre a estátua até essa marca no chão. Ignore as múmias e siga pelo sarcófago de uma delas

19 - Aqui você encontra outra estrela: pegue-a

20 - Use o botão L2 para passar por baixo das estacas



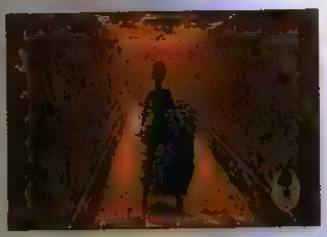
21 - Nessa sala, puxe essa corda



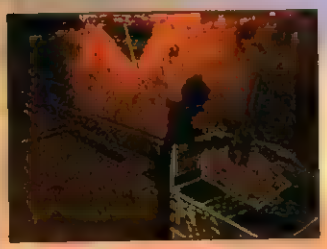
22 - Use a estrela aqui

23 - Dessa posição, corra, salte e use o botão X para agarrar a corda

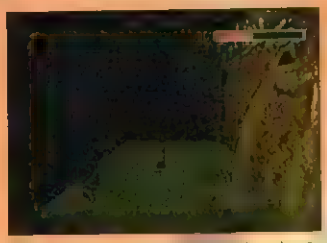
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



24 - Depois de passar pela corda, você encontrará mais um símbolo



25 - Pegue o símbolo e siga rapidamente pela passagem à direita

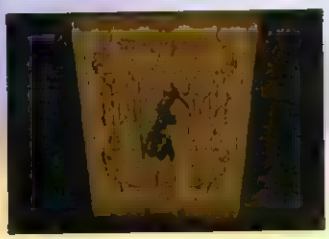


26 - Seja rápido e corra usando o botão R2 para chegar até o outro lado antes que a areia suba por completo

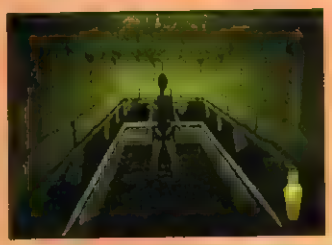
27/28 - Coloque um dos símbolos nessa parede e o outro na outra parede

29 - Detone todo mundo e pegue a chave perto de um dos corpos. Use a chave para dirigir o jipe

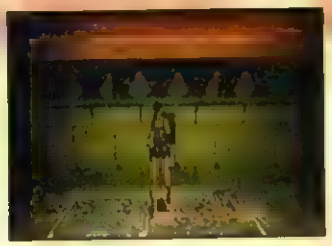
30 - Pule e use o botão X para se agarrar à alavanca e acioná-la



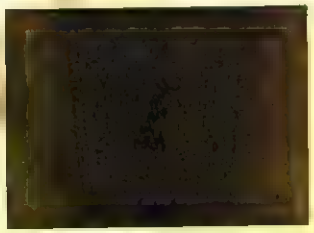
31 - Acione esse buraco para liberar as grades



32 - Aqui você encontra mais um símbolo



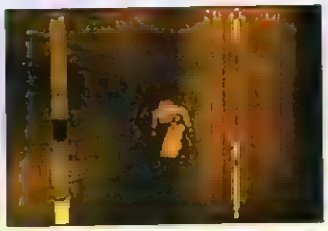
33 - Depois de se pendurar no teto e atravessar até aqui, acione esse interruptor



34 - Depois de liberar a porta, acione esse buraco para baixar o pilar

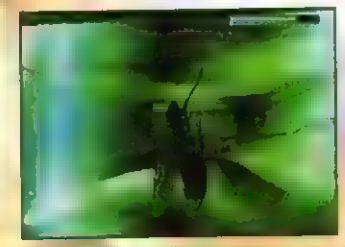
35 - Use o símbolo atrás dessa estátua

36 - Siga por essa passagem na parede acima

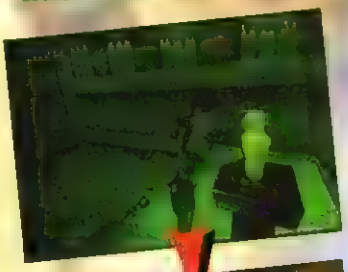


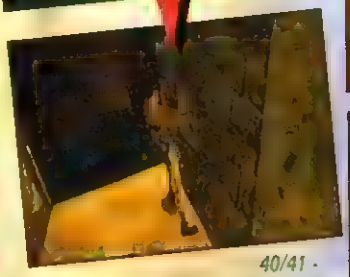
37 - Suba pelas barras e, nessa posição, aperte o botão de pulo para cair na plataforma

38 - Use o botão X para abrir passagens como essa embaixo d'água

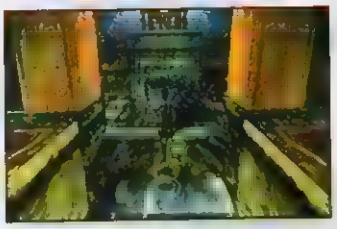


39 - Olhe no espelho para usar a abertura no teto





40/41 - Aqui você encontra o símbolo que deve ser colocado na outra estátua



42 - Agora você pode andar sobre a água. Siga até a estátua e encontre outro interruptor para acionar

43 - Pegue o Sun Goodess

44 - Veja a passagem na parede à esquerda

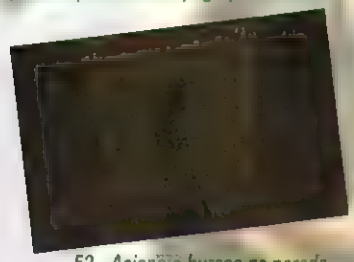
45 - Pendurado no teto, aproxime-se da parede e solte. Use o botão X para agarrar a alavanca

46 - Atire na bola para derrubá-la e fazer um buraco no chão

47/48/49 - Nessas salas, posicione as alavancas sempre para o lado esquerdo. Puxe a corda e, após a explosão, suba na plataforma e pegue o Sun Disk

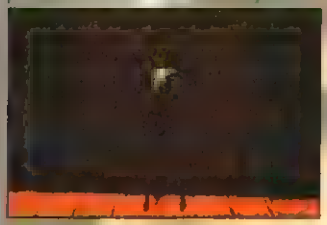
50 - Aqui, combine o Sun Goddess com o Sun Disk

51 - Seja rápido: corra, pule e agarre-se ao teto para não ser pego pelos insetos



52 - Acione o buraco na parede para liberar a porta do andar de cima

53 - Espere as chamas diminuírem e acione o buraco da direita e o do meio para baixar o bloco do lado esquerdo



54 - Nessa sala, acione todos os buracos para levantar as plataformas

55 - Da plataforma, salte para o outro lado

56 - Espere o fogo diminuir e acione o buraco para apagar as chamas no final da escada

57 - Pegue o símbolo no altar assim que as chamas apagarem

58 - Nesse minigame, você deve acionar a tabela à frente para saber quantas casas seu peão vai andar. Depois de girar na sua vez, pise no quadrado da cor do peão que você deseja mover. Vence quem conseguir chegar com os três peões ao final

59 - Suba pela barra e, quando estiver nessa altura, de costas para a entrada, aperte o botão de pulo para cair certo

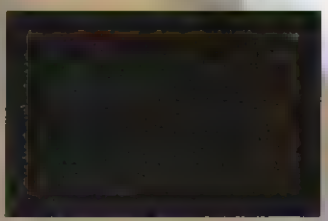
60 - Coloque o peão verde da esquerda no local verde à direita e o peão verde da direita no local verde à esquerda. Então, coloque o peão vermelho no local vermelho

61 - Corra usando o botão R2 e, bem próximo do círculo, aperte o botão de pulo para passar numa boa

62 - Acione a roda cinco vezes. Depois, rapidamente, corra pelas plataformas e alcance a porta antes que ela feche

63 - No final da corrida, você encontrará esse símbolo

64/65/66 - Use o símbolo num dos lados da parede. Então pegue o outro símbolo e coloque-o no outro lado da parede



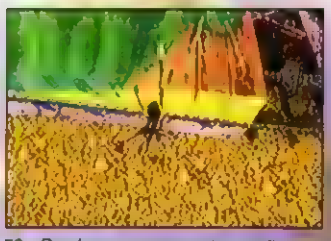
67 - Acione esse buraco para encontrar a tocha

68 - Acenda a tocha aqui e use-a para acender a tocha que está apagada

69 - Use esse animal para quebrar a porta. Para isso, fique na frente dela e saia bem na hora do ataque

70 - Da mesma maneira, use o animal nos interruptores

71 - Pule e agarre-se nessa parte do vagão para alcançar o teto

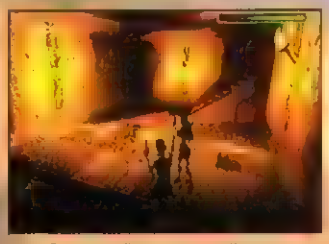


72 - Pendure-se nesse outro vagão e siga pela lateral até o outro lado

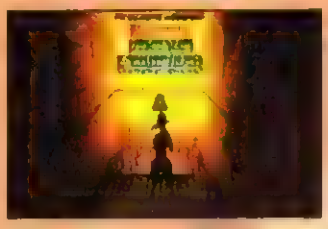
73 - No último vagão, pendure-se na lateral esquerda para encontrar essa passagem

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

... pegar o Crowbar, use-o para acionar essa alavanca. Depois use-o de novo no primeiro vagão



75 - Olhe o reflexo no espelho para ver onde estão os espinhos e a Besta

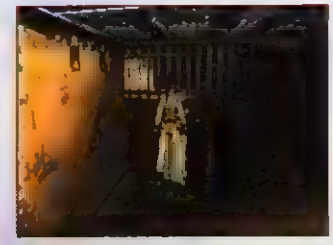


76 - Use a Besta com a granada para eliminar todos os vasos de uma só vez

77 - Pegue a moeda em frente à máscara e saia pela passagem à esquerda

78 - Use a moeda nessa máquina para fazer a coisa ...

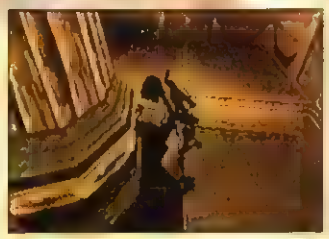
79 - Pegue o Broken Handle ao lado da vassoura e use o Crowbar para ... o Wall Hook



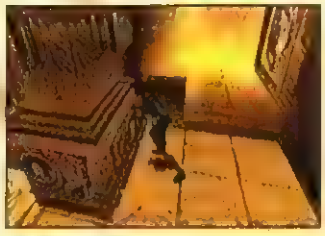
... - Combine o Wall Hook com o Broken Handle e use-os aqui para pegar a chave

81 - Desse ponto, pule e agarre-se ao buraco da parede

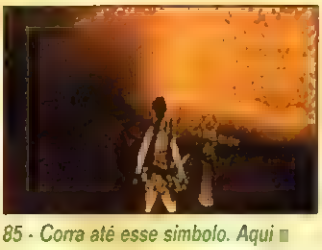
82 - Passe correndo aqui e caia à esquerda para não ser atingido. Depois siga pelo buraco na parede



83 - Puxe a coluna até a parte marcada no chão



84 - Agora volte, puxe e empurre essa coluna até o final do corredor



85 - Corra até esse símbolo. Aqui a fantasma que o persegue irá se desmaterializar

86 - Pegue o Trident e suba pela escada

87 - Você vai encontrar outro Trident mais à frente

88 - Corra, pule e se agarre na plataforma para alcançar a alavanca

89 - Pendure-se no vão e siga à direita até o final

90 - Após dar uma de Tarzan, você conseguirá mais um Trident

91 - Mais à frente, você encontrará o último Trident

92 - Para descer, corra, pule e se agarre na parede logo à frente

93 - No lado esquerdo da fonte há uma parede que pode ser escalada

94 - Coloque o Trident nas estátuas. São quatro no total, uma por sala

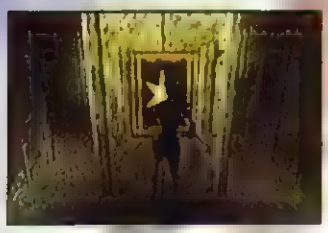
... - Aqui, corra, salte e se agarre na passagem. Para voltar, pendure-se e siga à esquerda até o final

... - Após colocar os Tridents nas estátuas, você poderá cair na água

97 - Nesse baú, você encontrará a primeira parte da armadura de Seth

98 - Nesse corredor, olhe para cima para encontrar uma passagem

99 - Tome cuidado com as lâminas! Desça quando a lâmina estiver um pouco antes de onde ela está na foto



100 - Use o Crowbar para retirar o símbolo da parede

101 - No lado esquerdo do arco há um lugar para subir

102 - Detone o cavaleiro acertando o Horseman's Gem que está no peito dele. Depois pegue o cristal

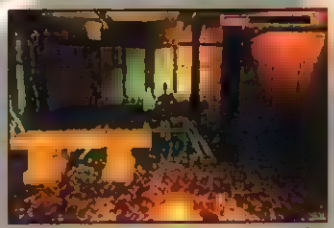
103 - Use o Horseman's Gem aqui para abrir a porta. Puxe a corda que está dentro da sala

104 - Abra o alçapão e mergulhe na água. Um dos caminhos vai levá-lo até dois outros símbolos

105 - Coloque os [illegible] nesses painéis para [illegible]

106 - Do anel maior para o menor, posicione os planetas na seguinte ordem: amarelo, laranja, verde, branco e azul

107 - Acione uma alavanca qualquer, pule as duas outras da esquerda, acione as duas seguintes, pule mais duas e acione as [illegible] seqüência



108 - Corra o mais rápido possível até a água para se livrar do foguinho chato

109 - Desse ponto, pule e segure o botão X para acionar a alavanca

110 - Depois de acionar a corda acima dessa cabeça, deslize de costas, agarre-se, solte e agarre-se de novo. Use o botão L2 para subir até a passagem

111 - Nessa sala, siga primeiro pela porta à direita

112 - Agora vá até o Pharos Pillar

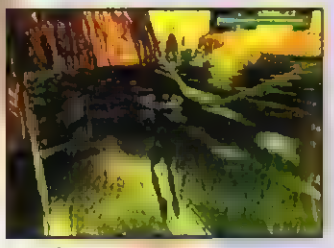
113 - Pise nos dois círculos para fazer as chamas aparecerem

114/115 - Pegue a tocha e acenda-a nas chamas. Então jogue a tocha em cima das madeiras

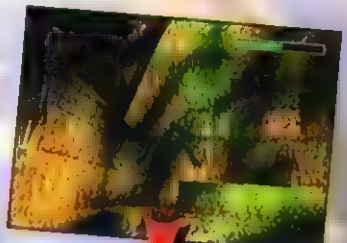
116 - Nessa sala está o pergaminho Music Scroll

117 - Mais a frente está o Pharos Knot

118 - Empurre esse pequeno pilar até aqui para abrir a passagem

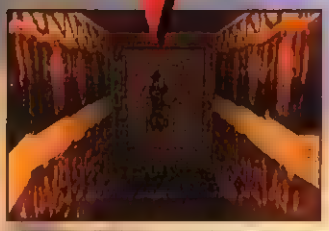


119 - Siga por esse buraco à esquerda, embaixo d'água



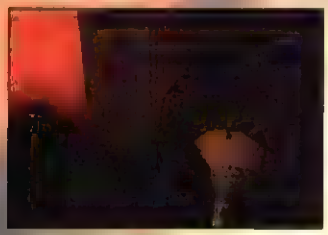
120/121 - No templo submerso [illegible] entradas. Em [illegible] Pharos Knot, na outra o Pharos Pillar

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

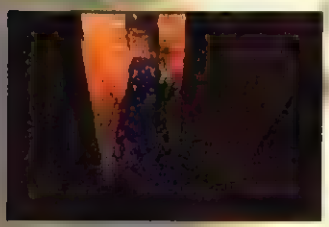


122/123 - Retire o símbolo para a plataforma subir. Assim você alcançará o interruptor (faça igual com o outro símbolo)

124 - Daqui, pule e segure o botão de pulo para saltar de novo e alcançar a parte de cima



125 - Pegue a Winding Key e acione o [illegible] lado



[illegible] próximo da [illegible] para o [illegible]

[illegible] os dois símbolos que estão nessa sala

128 - Para sair da sala, corra e salte dessa posição para não bater na parede

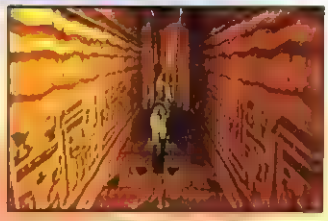
129 - Salte quando estiver próximo da beirada e siga para a esquerda. Pegue o símbolo e salte para o outro lado

130/131 - Dessa posição, corra e salte para o outro lado. Depois faça o mesmo, porém na direção da saída

132/133 - Coloque os símbolos na pirâmide e pegue o Mechanical Scarab

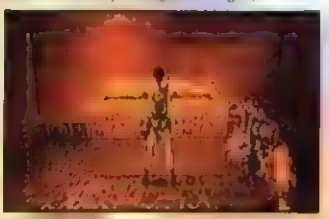
134 - Combine o Mechanical Scarab com o Winding Key e use-os em cima da marca (no chão). Assim você irá desarmar as armadilhas

135 - Nesse baú está uma parte da armadura de Seth



136 - Use o Scarab nesse corredor

137 - Depois do corredor, olhe para cima, ache a passagem e siga por ela

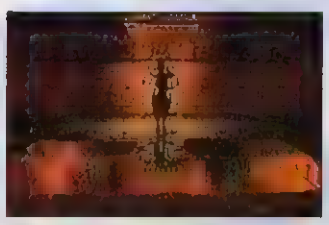


138 - Aqui está a segunda parte da armadura de Seth

139 - Use o Pharos Pillar aqui para abrir a passagem

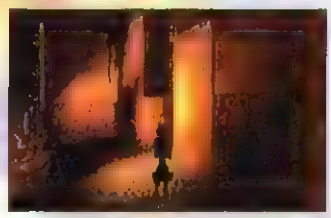
140 - Pegue o Small Madic Pack e depois siga pela plataforma ao fundo, à esquerda

141 - Fique ligado, pois os inimigos vão atacar seu clone. Elimine-os o mais rápido possível!



142 - Aqui há uma alavanca em cada lado. Pule e segure X para acioná-las

143 - Combine o Hathor Effigy com o Ornate Handle e use-os aqui para abrir a porta



144 - Use a Besta com granada para detonar o cara

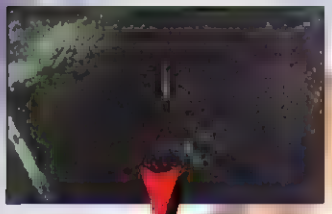
145 - Nas salas, você encontrará mais duas partes da armadura de Seth

146 - Siga com a moto para esse lado e vá para a direita. Seja rápido!

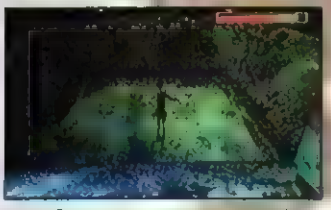
147 - Puxe o corpo de cima do alçapão e volte

148 - Siga por aqui e acione a alavanca para abrir o alçapão

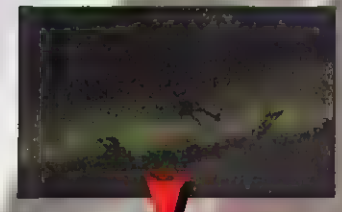
149 - Agora você pode subir no buraco da parede



150/151 - Na sala perto da piscina, olhe para cima para ver um vão na parede. Siga por ele e atire na coisa azul do outro lado



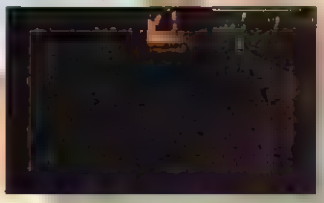
152 - Corra até a piscina e caia nela. Volte para passar através dela



153/154 - Siga pelo vão até poder subir. Depois pule na direção da alavanca e segure o botão X para acioná-la

155 - Volte, pegue a moto e siga pelo portão que se abriu

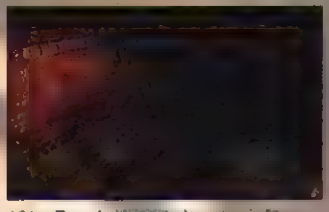
156 - Siga por essa rampa para alcançar o buraco na parede



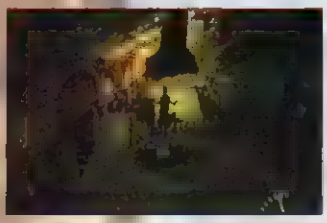
157 - Atire daqui no explosivo ao lado da metralhadora

158/159 - Suba na plataforma ao lado da entrada para alcançar o vão na parede. Siga em frente

160 - Chame o grandão e, o mais rápido possível, acione a alavanca para prendê-lo

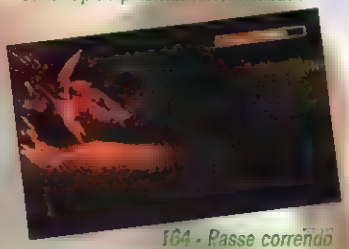


161 - Depois de prender o grandão, suba até a corda, salte e siga pelo buraco que está no chão



162 - Use a moto para saltar o buraco

163 - Acione a roda cinco vezes e corra através dela até a escada na parede. Suba rápido para não ser derrubado!

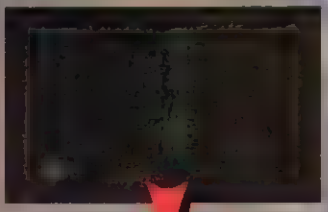


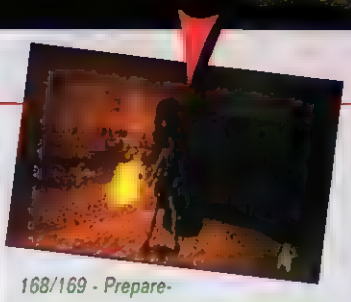
164 - Passe correndo por essa coisa usando o botão R2

165 - Depois de acionar as alavancas, suba aqui para acionar mais uma

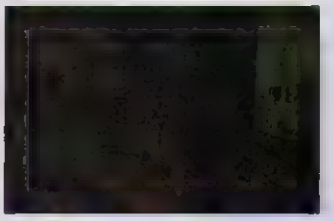
166 - Use a corda para alcançar a plataforma à frente

167 - Depois de se aventurar no telhado, corra, pule e segure na passagem logo à frente





168/169 - Prepare-se para um salto chato! Nessa posição, corra e salte para o lado direito. Pegue o Nitrous Oxide Cannister



170 - Para voltar, corra, dê um salto e pressione para não perder muita energia

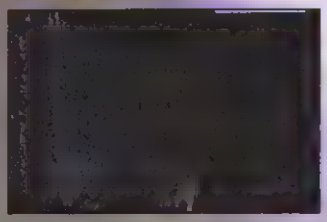
171 - Volte tudo, só que, perto do monstro, em vez de virar para a direita, siga em frente pelo buraco na parede. Volte para conversar com o cara

172 - Corra da metralhadora seguindo para o lado direito e se esconda atrás das caixas

173 - Use o Revolver combinado com o Laser Sight para acertar a parte de trás da metralhadora

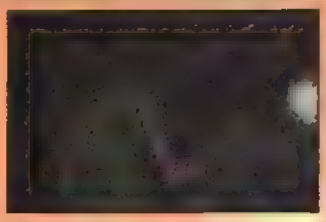
174 - Passe apidamente entre [illegible] de vapor e use o Revolver com a Laser Sight que está no chão

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



[illegible] Revolver combinado com a Laser Sight para acertar dardo a [illegible] que está lá atrás

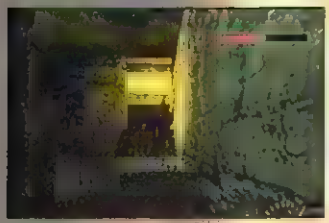
176 - Na outra passagem com vapor, você encontrará um cartão. Com ele as metralhadoras não acertam você



177 - Siga pendurado para o lado direito até o final. Cuidado com o vapor!

178 - Use o Crowbar no motor do jipe para pegar o Valve Pipe

179 - Combine o Valve Pipe com o Silencer, Oxide Canister e use-os na moto



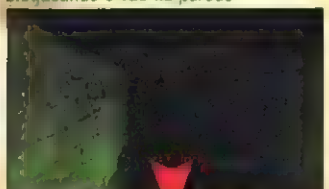
180 - Volte e vá a toda velocidade por toda essa escada

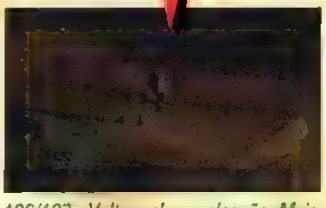
181 - Aqui você encontra a tocha. Leve-a com você

182/183 - Detone o cara da sala e acenda a tocha. Volte e use a tocha no sensor de incêndio

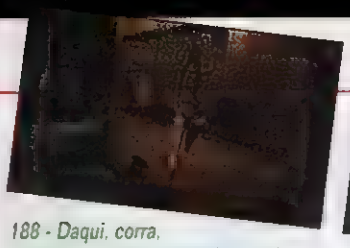
184 - Use o Revolver combinado com a Laser Sight e atire no cadeado do portão. Pegue a chave no buraco da parede

185 - Use o Revolver combinado com a Laser Sight e atire na pedra que está bloqueando o vão na parede

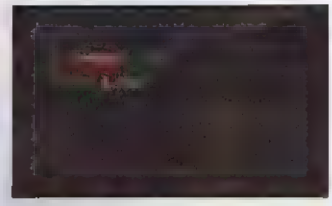




186/187 - Volte e abra o alçapão. Mais à frente, pendure-se e siga pela esquerda até o final

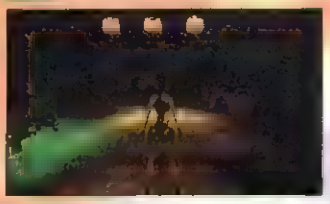


188 - Daqui, corra, salte e se agarre no vão da parede



189 - Use o Revolver combinado com a Laser Sight e atire no botão vermelho acima do painel

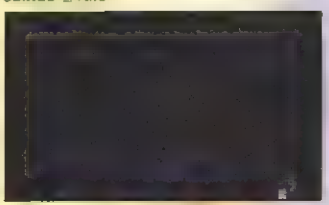
190 - Siga com a moto pela escada da direita e passe pela passagem agora aberta



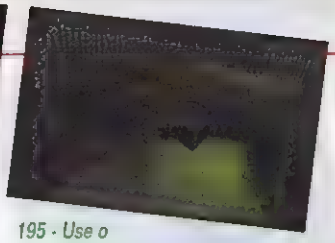
191 - Pegue o Mine Detonator Body, o Handle na mesa e o Car-Jack Body atrás do carro

192 - Aqui combine o Car-Jack Body com o Handle para quebrar a fechadura do alçapão

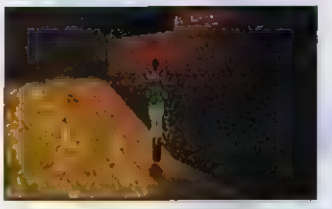
193 - Empurre o carrinho com a caixa de madeira em cima para onde está caindo o raio



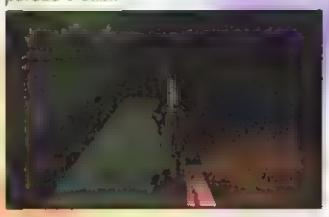
194 - Pegue o Mine Position Data ao lado do corpo decaptado



195 - Use o chifrudo para quebrar as caixas e liberar a passagem (fique na frente das caixas e saia um pouco antes do impacto)



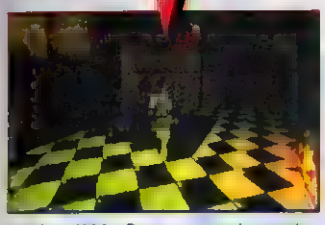
196 - Para evitar dar uma volta, pule dessa posição para se agarrar na parede e subir



197 - Use o Mine Detonator Body combinado com Mine Position Data para eliminar as minas. Acione o interruptor do outro lado

198 - Volte, pegue a moto e siga pela porta. Passe pela cerca com a moto e salte para o lado direito

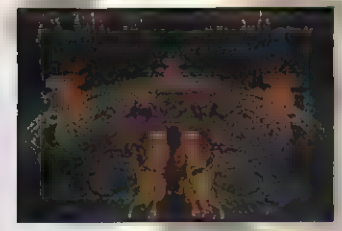
199 - Volte com a moto para falar com o cara



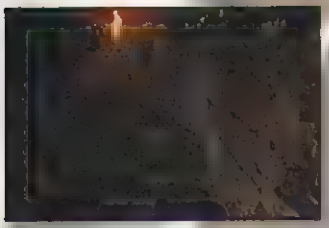
200/201/202 - Pegue e acenda a tocha e queime a corda. Siga pelo buraco feito no chão

203 - De costas para a escada, caia, segure-se e siga pelo vão da parede até poder se soltar de novo e se agarrar

204 - Aqui, escorregue e deixe o botão de pulo apertado até você alcançar a parede para se agarrar



205 - Em cada pedra há uma letra. De costas para a entrada, posicione as pedras: S em cima, N em baixo, W à esquerda e E à direita

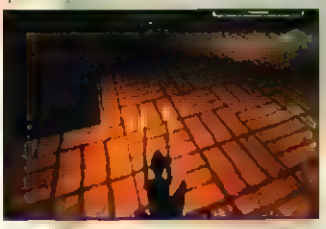


206 - Na água, siga até a sala onde há uma alavanca e acione-a. Então siga para as outras salas

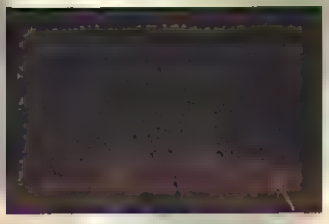
207 - Fique em frente às madeiras que bloqueiam a passagem até os cavaleiros se aproximarem. No momento em que um deles golpeá-lo, saia da frente para que acerte as madeiras

208 - Detone os guardas e pegue a chave no chão, perto de onde estavam

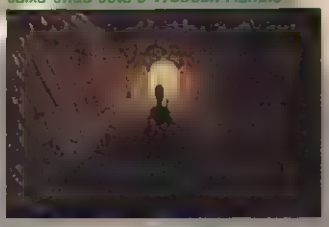
209 - Empurre o armário para revelar a passagem. Atire nas grades para quebrá-las



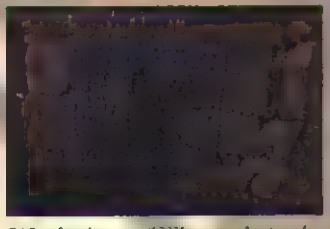
210 - Na próxima sala, quebre a caixa para encontrar a Metal Blade



211 - Do outro lado, depois de mais alguns saltos, você encontrará outra caixa onde está o Wooden Handle



212 - Combine o Metal Blade com o Wooden Handle e use-os na área em frente à lápide

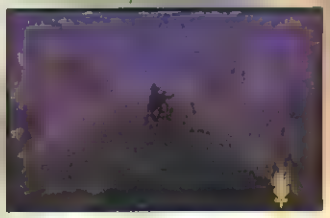


213 - Atraia os animais para dentro das celas e feche-os lá dentro

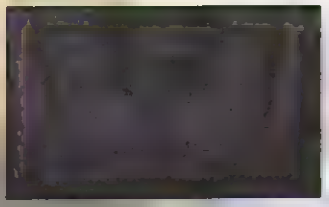
214 - Pegue o Old Script ao lado da caveira

215 - Acione as pedras na seguinte ordem: direita, centro, esquerda. Siga pela porta que se abriu

216 - Use o binóculo nos buracos coloridos da parede para ver e anotar as seqüências dos interruptores e, assim, abrir as portas



217 - Na primeira sala, siga pelo túnel da esquerda para encontrar o símbolo (não passe por cima dos alçapões). No túnel da direita, você encontrará a alavanca



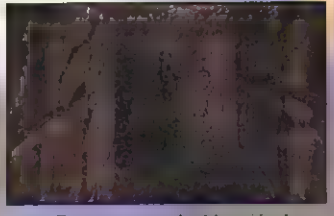
218 - Acione todos os buracos da parede para abrir o alçapão. Acione novamente a alavanca na parede

219 - Essa é a terceira sala. Acione o terceiro buraco da esquerda para a direita, na parede da esquerda. Depois acione o terceiro buraco da esquerda para a direita na parede ao lado

220/221/222 - Aqui você terá de nadar até as salas e acionar as alavancas em cada uma delas. Ao cair na água, siga para direita, baixo, esquerda, direita e baixo para chegar à sala 1. Para chegar à sala 2, siga para cima, direita, esquerda, baixo e cima. Encontre a sala 3 indo para cima, direita, esquerda, direita e direita. A sala 4 está à esquerda, cima, direita e cima. Finalmente, para encontrar a sala 5, vá para cima, cima e cima

223 - Coloque os símbolos nos altares abaixo de onde você pegou as seqüências das portas

224 - Seja rápido e pegue os Holy Scriptures antes de as brocas descerem



225 - Para não ser atingido, pule da entrada da sala e, do centro da sala, pule de novo para a saída

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

226 - Suba pelas rochas e, nessa posição, pule no tampão para abri-lo

227 - Use a Besta com flechas de granadas para detonar rápido o escorpião gigante

228 - Desse ponto, corra, salte e deixe o botão de pulo pressionado para saltar pelas rochas até o outro lado

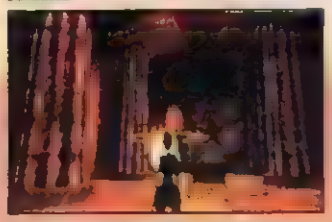
229 - Ao entrar aqui, use rápido o Revolver combinado com a Sight para eliminar o escorpião antes que o soldado morra!

230 - Ao sair, siga para o morro à frente e à esquerda. Pendure-se e ande para a esquerda até o final

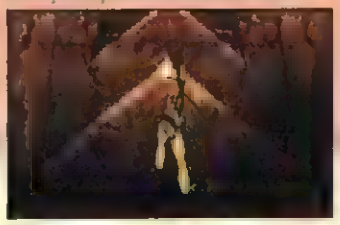
231 - Aqui, siga pulando pelas partes planas da pirâmide até alcançar a entrada

232 - Use a Besta combinada com a Sight para acertar a estrela acima

233 - Pule aqui e use a passagem que se abriu

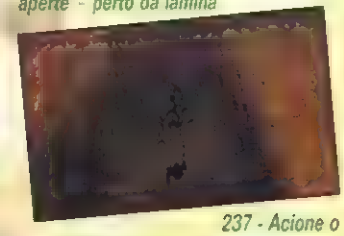


234 - Use o Granade Launcher com a munição especial contra esse cara

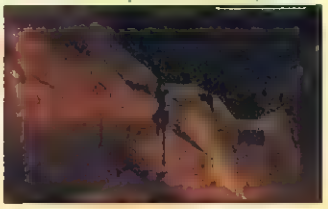


235 - Pegue a primeira Shaft Key na parede

236 - Corra pressionando o botão R2 e aperte ⊡ perto da lâmina



237 - Acione o interruptor ao lado da pirâmide



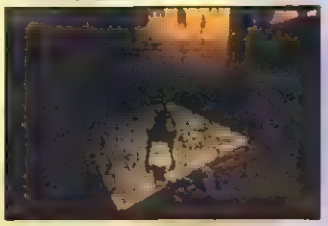
238 - Siga pelas áreas planas

239 - Fique num canto. Quando o pêndulo estiver para encostar no lado em que você está, corra, salte e segure no outro lado

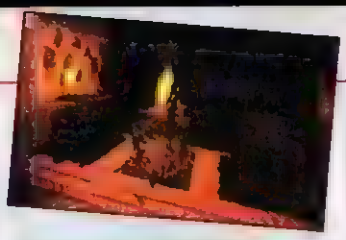
240 - Pegue o Jerrycan ao lado do caminhão

241/242 - Para abrir as portas, use o Revolver combinado com a Sight e atire nos cristais que estão nas cabeças penduradas na parede. Durante o caminho, você encontrará o Small WaterSkin e a Bag of Sand

243 - No final dos corredores, você verá a tocha apagada: leve-a com você



244 - Use o Small WaterSkin nessa poça d'água para enchê-lo



245 - Use o Small WaterSkin no prato da esquerda, o Jerrycan no do centro e a Bag of Sand no da direita. Acenda a tocha e use-a no prato do

246 - Na sala ao lado, pegue um dos símbolos na parede

247 - Use o Crowbar em frente à estátua da direita para abrir a porta

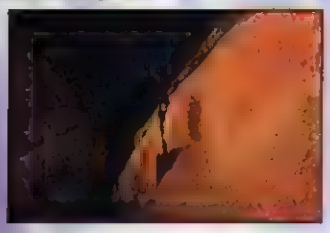
248 - Na próxima sala, pegue outra Shaft Key

249 - Pule nos lugares mais planos para seguir em frente

250 - Daqui, salte até a plataforma no outro lado do vale

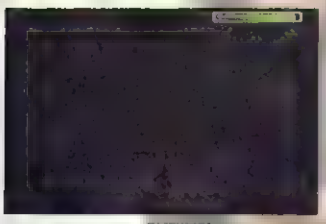
251 - Salte mais uma vez, só que agora um pouco à direita

252 - Cuidado com as pedras que rolam. Aqui, ao tocar o chão, pule pra trás para não ser atingido!

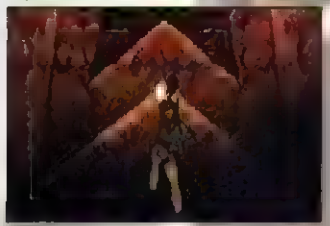


253 - Esse salto é um pouco chato. Com o botão R1 pressionado, ande para trás o máximo que puder. Depois corra e salte para o outro lado

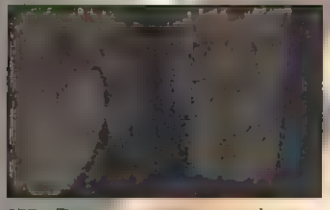
254 - Na direção, onde você dá de cara com uma vespa e um escorpião gigante, empurre essa pedra até o fim para abrir uma passagem na pirâmide



255 - Aqui, siga sempre à direita, até encontrar a sala onde um inimigo o espera



256 - Use o Crowbar para pegar outra Shaft Key

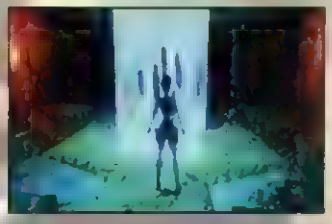


257 - Fique num canto e, quando a pedra começar a se mover para o lado oposto, corra

258/259 - Pegue a tocha no centro da sala, acenda-a e use-a para tocar fogo nas outras tochas que estão apagadas. Siga pelo vão da parede da esquerda

260 - Use as Shaft Keys na parede

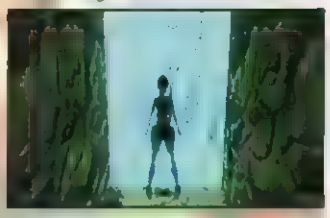
261 - Volte a sala onde você acendeu as tochas e entre pelo vão da parede da direita



262 - Vire de costas, caia e segure

263 - Pegue o Large WaterSkin ao lado da caveira

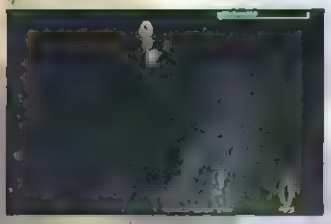
264/265 - Você encontrará três salas como essa e terá de equilibrar a balança com o Small e o Large WaterSkin. Na sala 1, encha o Large e combine-o com o Small. Use o Large no vaso. Na 2, encha o Small e combine-o com o Large, encha o Small e combine-o com o Large, esvazie o Large e combine-o com o Small, encha o Small e combine-o com o Large. Use o Large no vaso. Na sala 3, encha o Small e combine-o com o Large, encha o Small e combine-o com o Large. Use o Small no vaso



266 - Vire de costas, caia e segure nesse buraco. Desça escalando devagar até a plataforma à direita

267 - Da plataforma, corra e pule na água para não se quebrar no chão!

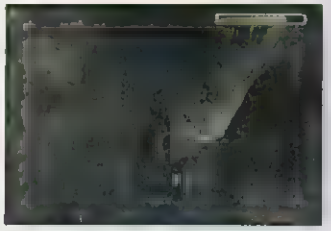
268 - Use as Holy Scriptures nos quatro altares



269 - Daqui para frente, ignore os ataques e pegue o Amulet of Horus no fundo da água. Siga pela passagem lateral

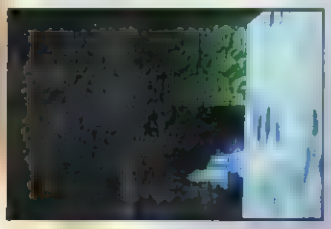
270 - Após acionar a alavanca, siga à direita para uma seqüência de pulos

271 - Desse ponto, corra e pule para agarrar-se à plataforma da direita



272 - Salte para o lado esquerdo da rocha no teto para não cair

273 - Há um buraco na rocha logo à frente. Pule, agarre-se e siga por ele



274 - Mais um salto para se agarrar! Depois siga à direita até a plataforma

275 - Pule quando estiver na beirada para não errar a seqüência de saltos, senão o jogo acaba

276 - Um jogo muito bom merece um final mais ou menos. É aqui que Lara Croft desaparece no desabamento! Mas, para variar, parece que ela voltará em breve!

Dicas

FEAR EFFECT 2

Galeria de arte

No menu principal do disco 1, aperte ←, →, ↑, ↑, ↓, ○. Se fizer corretamente, você ouvirá um som. Selecione Option e então Extra para entrar na Art Gallery. Para o disco 2, aperte ↑, ↑, R1, R1, R1, ○ no menu principal. Para o disco 3, aperte L1, R2, L1, R2, L1, ○.

Modo Cheat

Complete o jogo em qualquer nível de dificuldade e grave-o. Inicie uma nova partida a partir do jogo gravado e espere até que a seqüência inicial termine. Depois que Rain sair, você verá um pequeno controle na parede da esquerda (imediatamente depois que a tela mudar). Vá até ele, e a opção Use aparecerá. Aperte △ e digite um dos seguintes códigos para ativar a trapaça correspondente:

Resultado	Código
Todas as armas	**11692**
Munição infinita	**61166**
Modo Cabeção	**10397**

Quebra-cabeças do Flash Disc (Rain)

80th Floor: digite ←, ↘, ↓, B, D, C;
86th Floor: digite ←, ↘, ↓, B, D, A.

Sala de computadores (Rain)

O computador da direita irá ligar o micro da esquerda. Uma vez que você tenha resolvido o quebra-cabeças do computador da esquerda, a água será drenada e Hana poderá passar.

Solução do computador da direita

Cursor vermelho (linha 1): aperte 2, 3, 4, 5, 1 e o interruptor da direita;
Cursor azul (linha 2): aperte 3, 1, 4, 5, 2 e o interruptor da direita;
Cursor amarelo (linha 3): aperte 4, 5, 1, 2, 3 e o interruptor da direita.

Solução do computador da esquerda

Aperte 2, 5, 10, 13, -1 e então OK.

Barras amarelas e azuis piscando (Hana)

Esse quebra-cabeças está na sala com os dois trabalhadores, depois de os ratos escaparem e você pegar o Video A. Você terá de olhar no painel no lado esquerdo da tela para encontrar a solução. Da esquerda para a direita: cinco barras, quatro barras, três barras e duas barras.

Código da porta trancada (Hana)

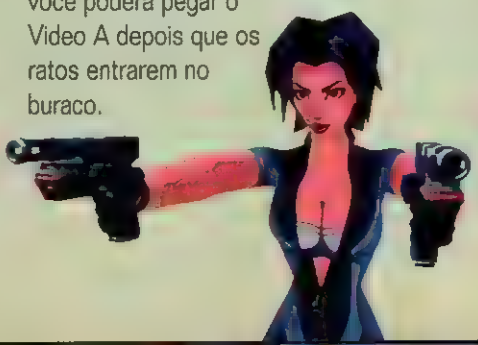
Veja o Video B e digite **92572**.

Quebra-cabeças geométrico (Rain)

Use o D-Pad para alterar as formas:
Shape 1: ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑;
Shape 2: ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓;
Shape 3: ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↑, ↑, ↑;
Shape 4: ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓;
Shape 5: ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, ←;
Shape 6: ↓, →, ↑, ←, ↓, ↑, ↓, ↑.

Fugindo dos ratos (Hana)

Você não pode atirar nos ratos porque há muitos deles. Faça o seguinte: ande em direção à porta e, quando eles começarem a quebrá-la, aperte L1 para girar 180°. Então corra em direção à escada quebrada (no começo da sala), e você poderá pegar o Video A depois que os ratos entrarem no buraco.



Z.O.E.

Modo Versus

Termine o jogo em qualquer dificuldade para abrir o modo Versus com cinco quadros e a maioria dos estágios. Termine o jogo em qualquer dificuldade pela segunda vez para abrir mais dois quadros e os estágios restantes.

Música final alternativa

Complete o jogo em qualquer dificuldade e consiga um Rank A em todas as cinco missões de resgate para ouvir uma música alternativa durante os créditos.

FORD RACING

Carro invisível

Comece um novo jogo e digite **MARK MARTIN** como nome. Entre na primeira corrida da KA, faça a qualificação e então corra.

THE GRINCH

Minigame Spin 'n' Win

Destrua 750 presentes e vá para o nível superior de Mount Crumpit para entrar no minigame Spin 'n' Win.

Minigame Pankamania

Destrua 1,5 mil presentes e vá para o nível superior de Mount Crumpit para entrar no Pankamania.

Minigame Copter Race Contest

Destrua 2,5 mil presentes e vá para o nível superior de Mount Crumpit para entrar no Copter Race Contest.

Minigame Bike Race

Destrua 3 mil presentes e complete o jogo. Então olhe atrás da estante de livros, na oficina do trenó, para entrar no minigame.

VAGRANT STORY

New Game +

Complete o jogo e carregue uma partida gravada. Assim você conseguirá o recurso chamado New Game +, que permite o acesso a níveis, armas e itens antigos.

Experiência de classe humana infinita para suas armas

No início do jogo, logo depois que você derrotar o Minotaur Boss e aprender a habilidade Chain, um boneco de ataque aparecerá na sala de save, fora da alcova do Minotaur. Esse boneco não lhe dará apenas pontos para você aprender novas habilidades de batalha (ao encadear ataques contra ele). Ele também dará experiência de classe humana para a arma que você estiver utilizando para atacá-lo. ***Obs:*** *a experiência será proporcional à que você conquistaria atacando um inimigo normal de classe humana.*

Livros de magia raros para cinco encantamentos diferentes numa localização

No save point (teletransporte) de Sinner's Corner e nas quatro salas seguintes há um inimigo de classe Phantom chamado Dark Eye. Depois de derrotado, ele poderá soltar um Grimoire para um dos cinco diferentes e raros encantamentos de classe Warlock. Esses Spells são Solid Shock, Lightning Bolt, Fireball, Vulcan Lance e Dark Chant. ***Obs:*** *como esses Rare Grimoires não são deixados pelos inimigos com muita freqüência, você provavelmente levará algum tempo para pegá-los.*

Combinando itens

Quando dois itens idênticos são combinados, o objeto resultante será igual aos primeiros, mas com Stats mais elevados. Por exemplo: se tiver duas Short Swords idênticas e combiná-las, você perderá as duas espadas e ganhará uma nova, com Stats um pouco mais altos.

Economize MP ao curar-se

Lance o Healing Spell quando estiver no modo Battle. Assim você conseguirá mais HP do que ao utilizar o Healing no modo Normal/Relaxed.

Bonecos de treinamento

Ao longo da partida, você encontrará bonecos de treinamento perto dos save points. Eles permitirão que você treine combos e melhore seu armamento. Confira a seguir a localização dos bonecos:

- Wine Cellar, "Blackmarket": boneco Human;
- Wine Cellar, "Worker's Restroom": boneco Human;
- Abandoned Mines B1, "The Dark Tunnel": boneco Beast;
- Catacombs, "Hall of Sworn Revenge": boneco Undead;
- City Walls North, "From Boy to Hero": boneco Phantom;
- City Walls South, "The Boy's Training Room": boneco Dragon;
- Town Center East, "Gharmes Walk": boneco Evil.

Combinações de escudos e armas

Duas Hangane Dubble-Blades = uma Hangane Halberd (Weapon);
Duas Nodachis = uma Rune Blade (Weapon);
Duas Khopeshes = uma Wakizashi (Weapon);
Um Oval + um Heater = um Knight (Shield).

THE BOUNCER

Personagens bônus

Complete o modo Story para destravar mais personagens cada vez que o jogo for completado.

Movies escondidos

Termine o modo Story com Sion.

Roupas alternativas

Na tela de seleção de personagens, segure L1, L2 ou R2 e escolha uma opção. ***Obs:*** *isso não tem efeito no modo Story.*

RAZOR FREESTYLE SCOOTER

Modo Cheat

Durante o jogo, aperte Start para pausar e digite →, ↓, →, ←, →, ↑, →, →. Se fizer corretamente, você ouvirá um toque de sinos. Então todas as pistas estarão disponíveis, além dos motoqueiros e as scooters.

POWER SPIKE: PRO BEACH VOLLEY

Todas as quadras

Depois do menu principal, deixe Option selecionado e aperte □, △, ○, △, □. Se você digitar a senha corretamente, ouvirá um barulho.

MICHELLIN RALLY MASTERS

Modo Cheat

Em [illegible] tela de Options [illegible] o menu principal, escolha Code Entry e digite J20X4CRFL4ZT para destravar tudo no jogo.

DICA DO LEITOR

André Mueller faturou o prêmio do mês — um tapete de dança — pela superdica do jogo Final Fantasy VIII

FINAL FANTASY VIII

Consiga o item Pupu Card

Equipe-se com a habilidade ECN (obtida com a GF Diablos), pegue Ragnorak e vá até o deserto perto da ilha do Cacto, onde acontecerá a primeira batalha com o disco voador. Os outros confrontos acontecerão em Winhill-Winhill Bluffs; perto de Timber, em Mandy Beach; perto de Trabia, em Heath Peninsula; e na Gradide Forest, em Esthas. Por fim, vá até Alcauld Plains, perto da Fire Cavern, para encarar Pupu. Dê a ele cinco elixires e pegue o Pupu Card.

André Mueller
Porto Alegre, RS

PARASITE EVE 2

Ouça músicas em Dryfield

Em Dryfield (no segundo dia), vá até o bar e examine o rádio que está no canto superior esquerdo. Aparecerão quatro opções de músicas para você ouvir.

André Farias
Curitiba, PR

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UM SUPERPRÊMIO

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. Na próxima edição, o ganhador levará uma pistola. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

SUPERCROSS 2001

As senhas a seguir deverão ser digitadas em Enter Codes, na tela de Options:

Turbo infinito
Digite **NDFSPD**.

Power Clutch infinito
Digite **UNLIMITEDPC**.

Todos os Joke Riders
Digite **JOKERIDERS**.

Bicicletas invisíveis
Digite **NOBIKES**.

Ciclistas invisíveis
Digite **NORIDERS**.

Exibir fraquezas dos ciclistas
Digite **I AM WEAK**.

Diminuir as barreiras nas pistas
Digite **LOFENCES**.

Texto estourado no Freestyle
Digite **EXPLODE**.

Unlimited Championship Series
Digite **NUTSANDBOLTS**.

Wrenchead Championship Series
Digite **SUPPLIESONLINE**.

FMF Championship Series
Digite **NEEDNEWEXHAUST**.

Scott Championship Series
Digite **THROWMEGOGGLES**.

Etnies Freestyle Games
Digite **SHOESANDTRICKS**.

Pista Washougal
Digite **WMXPLIBWWA**.

Pista Riverbed
Digite **OTRATTWTGHWG**.

Pista Launching Pad
Digite **OSSFMOGLFM**.

Jogue como Agent Albert
Digite **PEANUTBUTTER**.

Jogue como Astro Nut
Digite **ONESMALLSTEP** ou complete o jogo com qualquer ciclista para abrir Astro Nut no modo Freestyle.

Jogue como Billy Ray MudMullet
Digite **POSSUMPANCAKES**.

Jogue como Bob Page
Digite **FORTYFOUR**.

Jogue como Bones
Digite **MARROWMAN**.

Jogue como Brave Scotsman
Digite **PLAIDROCKS**.

Jogue como Dave Davis
Digite **MACK DADDY**.

Jogue como David Bailey
Digite **IRONMAN**.

Jogue como Doctor Invisso
Digite **LOOKMANOBODY**.

Jogue como EA Gal
Digite **LETSGOEAGAL**.

Jogue como EA Guy
Digite **EASPORTSRIDE**.

Jogue como Ecko Rider
Digite **WWWECKOCOM**.

Jogue como El Luchador
Digite **MASKEDMAN**.

Jogue como Freedom Fighter
Digite **AMERICAN**.

Jogue como Happy Smiley
Digite **HAVEANICEDAY**.

Jogue como Harry Bigfoot
Digite **MMMSQUIRREL**.

Jogue como Hot Tub Harvey
Digite **HARVEYSAYSRELAX**.

Jogue como Johnny O'Marra
Digite **4XUSMXDNCHAMP**.

Jogue como Moto Samurai
Digite **HONORFIRST**.

Jogue como MR-34 Robot
Digite **METALDUDE**.

Jogue como Roger DeCoster
Digite **9XBELGIANCHAMP**.

Jogue como Sarcophagus Jones
Digite **PYRAMIDSCHEME**.

Jogue como Smitty Sugarlegs
Digite **ENDZONEDANCE**.

Jogue como Some Guy
Digite **WHOSTHAT**.

Jogue como Spece Overlord
Digite **BUNGAVEE**.

Jogue como Spitt Polish
Digite **THREEPIECESUIT**.

Jogue como Supercross Avenger
Digite **TRIPLELEAPER**.

Jogue como The King
Digite **SIDEBURNS**.

Jogue como The Zombie
Digite **LOVESBRAINS**.

Jogue como TieDye Guy
Digite **MELLOWOUT**.

Jogue como Tricky The Clown
Digite **POLKADOT**.

Manobras radicais
360°: aperte ↓, →, ↑;
Airwalk: aperte →, ↑;
Back Fender Grab: aperte ↓, ↓;
Backflip: aperte ←, ↓, →;
Bar Hop: aperte →, ←;
Blender: aperte ↑, →, ←;
Candy Bar: aperte ↑, ←;
Cliffhanger: aperte ↓, ↑, ↓, ↑;
Clown Flip: aperte ↑, ←, ↑, ↑;
Cordova: aperte →, ↓;
Front Fender Grab: aperte ↑, ↑;
Gorilla Thumper: aperte →, ←, ↓;
Hart Attack: aperte →, ↓, ↑;
Heel Clicker: aperte ←, →;
Indian Air Superman Seatgrab: aperte →, ↓, ←;
Lazy Boy: aperte ↑, ↓, ↑, ↓;
McMetz: aperte ←, →, ←, →;
Mulisha Air: aperte ←, ↓, ↑;
No Footed Can Can: aperte ↓, →;
No Footed Nac Nac: aperte ←, ↓;
No Footer: aperte ↓;
No Hander: aperte ↑;

Nose Wheelie: aperte △ + ↑;
Nothing: aperte ↑, ↓;
One Handed Superman Seatgrab: aperte →, ↑, ←;
Pendulum: aperte →, ←, →, ←;
Rodeo: aperte ←, ↑, →;
Rollover: aperte ←, ↓, ←;
Saran Wrap: aperte ↑, →;
Superman: aperte ↓, ↑.

VANARK

Invencibilidade

Na tela de Loading Start Up Engine, segure L1 + R2 + Select + △.

MONSTER RANCHER (MONSTER FARM)

Trilha bônus

Toque o CD do jogo num aparelho de áudio.

Tornando o monstro mais poderoso

Comece com um Grape (Dino/Naga) ▪ treine o monstro em Skill e Strenght, até que esses atributos cheguem a 999. Parece difícil, mas não leva muito tempo, já que a Strength cresce de 10 a 16 pontos e cada missão de treino eleva a Skill de 50 a 56 pontos. Quando o movimento baseado em Strength Flame Tackle ficar disponível, seu monstro estará invencível. De quebra, a expectativa de vida de seu amigo se tornará bem maior.

Scribble

Combine um Magic e um Monol para obter um Scribble. ***Obs:*** *às vezes, isso pode gerar um outro Magic.*

PUZZLE BUBBLE 4X

Mundo bônus

Na tela de título, aperte ↑, ←, →, ←. Se fizer corretamente, você ouvirá um som e um pequeno rosto aparecerá no canto inferior direito da tela.

WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT

Os truques ▪ seguir deverão ser executados na tela Caravan:

Tropas grátis

Mova a mão indicadora para o Troop Roster. Então segure Select e aperte ○, △, X, □, ←, → para que suas tropas lutem sem cobrar um centavo.

Todos os Regiments

Mova a mão indicadora para o livro abaixo do travesseiro (à esquerda), segure Select e aperte R1, L1, L2, R2 para colocar todos os tipos de unidades no Troop Roster.

Magic infinita

Mova a mão indicadora para o Magic Book, segure Select ▪ aperte ←, ↑, →, ↓, L1, R1. Com isso, nenhum ponto de magia será reduzido ao lançar um Spell no combate.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Rocket Launcher

Complete o jogo na dificuldade normal com um ranking S e grave quando aparecer ▪ opção. Então carregue o arquivo gravado para iniciar um jogo com o Rocket Launcher e munição infinita para ele.

MULAN

Pular level

No menu principal, aperte L1, L1, L2, R1, R2, R2, □. Então aperte X durante o jogo para pular de level.

ARMORED CORE 2

Continue do Armored Core 2

Carregue os dados gravados de *Armored Core 2* em One Player Scenario para começar com todas as armas e o dinheiro que você havia conquistado.

PlayStation

Estamos à sua disposição!

Para falar com ▪ Redação:

- Por carta: Rua Paes Leme, 524 - 10° andar - Pinheiros - CEP 05424-010 São Paulo - SP
- Fax: (0xx11) 3815-2169
- E-mail para *psm@novacultural.com.br*
- Fone: (0xx11) 3039-0863

Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br*
Internet – *www.gamepower.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante:
A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 3° andar - Pinheiros - São Paulo - SP, Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

PREÇO DA ASSINATURA ANUAL
A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Números Atrasados:
Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominalou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express.

Publicidade:
Para anunciar ligue:
São Paulo: (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.
Curitiba (PR): (0xx41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br;*
Florianópolis (SC): (0xx48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*
Brasília (DF): (0xx61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*
Rio de Janeiro (RJ): (0xx21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br*
Rio Grande do Sul (RS): (0xx51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

BUST A MOVE

Dance Preview
Termine o jogo no Easy.

Jogue como Capoeira
Termine o jogo no Normal.

Jogue como Robo-Z
Termine o jogo no Hard.

Jogue como Burger Dog
Termine o jogo no nível de dificuldade Normal e no Hard. Então selecione Hamm como personagem e termine o jogo no Normal de novo.

Jogue como Columbo
Termine o jogo no nível de dificuldade Normal e no Hard. Então selecione Shorty como personagem e termine o jogo no Normal de novo.

Columbo Cameo
Jogue como Shorty no modo Two Player. Vá até o fim em todos os combos por duas vezes, então complete o combo 0. Columbo saltará do bolso de Shorty.

Level bônus
Termine o level 1 com Shorty. Então aperte ↑, ↓, ←, →, ○.

Pular level
Termine o jogo uma vez com qualquer personagem. Então inicie uma partida no modo Single Player e aperte L2 + Select quando começar a tocar uma canção.

Roupas alternativas
Na tela de seleção de personagens, deixe uma opção selecionada, segure Select e aperte X. ***Obs:*** na versão japonesa, segure Select e aperte ○.

Atacar adversário
Aperte △.

Esquivar-se de ataques
Aperte □.

Close no vencedor
Segure ○ depois de completar um estágio.

Solos High Scores
Use os seguintes movimentos ao dançar:
Heat: ↑, ↓, ↑, ○;
Frida: ↑, ↓, ↑, ○;
Strike: ↑, ↑, ←, ○;
Hamm: ↓, →, ←, ○;
Kelly: →, ←, →, ○;
Shorty: ↓, ↓, ↓, ○;
Hiro: →, ↑, ↓, ○;
Pinky: ↑, ←, ↑, ○;
Gas-O: ←, ↓, →, ↑, ○;
Kitty N.: ↓, ↓, →, ○;
Capoeira: →, ↑, →, X;
Robo-Z: ↑, ↓, ←, →, ○;
Columbo: idem ao Shorty;
Burger Dog: idem ao Hamm.

BUST A MOVE 2

Level bônus
Obtenha um Fever Time em cada fase para destravar o level Pander.

Jogue como Columbo
Termine o jogo com Shorty.

Jogue como ChiChi & Sally
Termine o jogo com Capoeira.

Jogue como Robo-Z Gold
Termine o jogo com Heat. Para a versão japonesa, complete o game no modo Mix e abra o level bônus Pander. Outra forma é completar o jogo com Tsutomu, Kelly ou Kitty-N.

Jogue como Pander
Termine o jogo no modo Mix com Robo-Z Gold. Na versão japonesa, complete o game com Robo-Z Gold na dificuldade normal.

Jogue como Hustle Kong
Termine o jogo com Hiro. Na versão japonesa, complete o game com Columbo ou Kelly na dificuldade normal.

Jogue como Michael Doi
Termine o jogo com Hustle Kong. Na versão japonesa, complete o game com Hiro ou Sushi Boy na dificuldade normal.

Jogue como McLoad
Termine o jogo com Comet. Na versão japonesa, complete o game com Comet ou Columbo na dificuldade normal.

Jogue como Sushi Boy
Termine o jogo com Heat. Na versão japonesa, complete o game com Bi-O ou Hiro na dificuldade normal.

Roupas alternativas
Enquanto um personagem estiver sendo carregado, segure Select para mudar a roupa dele.

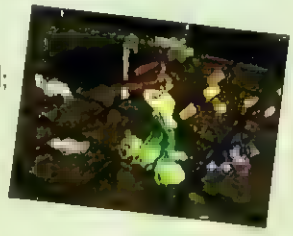
Canção Acid Line
Entre na tela de Sound Options e selecione Music Test. Segure ← ou → para passar rapidamente pelas músicas. A canção do Robo-Z Gold, *Acid Line*, irá piscar entre os títulos. Então pare de passar pelas músicas para ouvir essa faixa.

Pontuação mais alta
Para conseguir uma pontuação mais alta, antecipe o primeiro movimento do adversário e aperte o botão antes que ele apareça na tela (na barra branca). O jogo irá pular o primeiro movimento e você ganhará mais pontos.

Roubar um solo
Ataque o adversário pouco antes do solo dele para roubá-lo e faça seu próprio solo para ganhar pontos extras.

Encolher oponentes
Capoeira e ChiChi & Sally podem encolher os adversários. Se você atacá-los duas vezes seguidas, eles permanecerão pequeninos por todo o round.

Jogadores e seus companheiros
A maioria dos jogadores tem companheiros. Confira a seguir quais são eles:
Shorty – Columbo;
Hiro – Hustle Kong;
Kitty-N – Michael Doi;
Kelly – McLoad;
Comet – Sushi Boy;
Capoeira – ChiChi & Sally.



Para executar as dicas a seguir, digite as respectivas senhas como nome na tela de High Score:

Invencibilidade
Digite **!EIKKIN**.

Dez créditos
Digite **!BEDSTRAW!**.

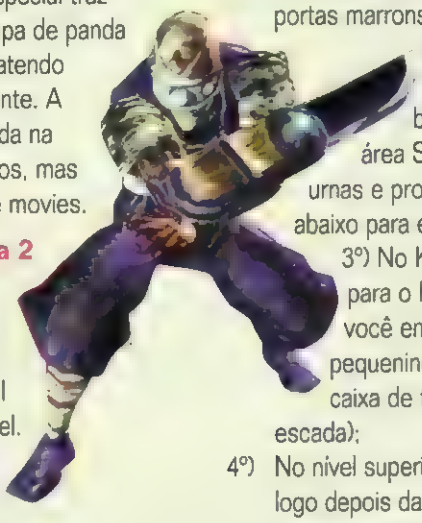
Personagens deformados
Digite **!PEMON?**.

Ver seqüência do fim do jogo
Digite **?LOVESEXY?**.

ONIMUSHA WARLORDS

Roupas alternativas

Termine o jogo e grave-o. Depois de escolher Start a New Game, a opção Shinnosuke Normal/Special estará disponível. A versão especial traz Samanosuke numa roupa de panda com um bebê panda batendo palmas no bolso da frente. A roupa panda será exibida na maioria dos clipes curtos, mas não nas seqüências de movies.



Movie de Onimusha 2

Termine o jogo e grave-o. Depois de escolher Start a New Game, a opção Special Report estará disponível. Ela permitirá que você assista ao vídeo da seqüência de Onimusha.

Minigame Oni Spirits

Pegue todos os 20 Flourites (pedras azuis), termine o jogo e grave-o. Assim um novo minigame ficará disponível.

Bishamon O. Flute

Há dois lugares no jogo onde um homem muito estranho fica pendurado no telhado pelos pés. Ele olha e ignora você. Mais tarde no jogo, depois que usar a Evil Plate para abrir a porta, ele falará com você. O cara o levará (sempre que você estiver a fim) para o Dark Realm. No Dark Realm, mate monstros até que duas portas se abram (uma vai para cima e a outra para baixo). Continue descendo até chegar ao último piso (20th), enquanto coleta itens no caminho. Não haverá monstros para matar no último nível. Abra a caixa para pegar a Bishamon O. Flute e mantenha a flauta até antes da última briga com o Demon King.

Bishamon Sword

No Demon Realm (logo depois que você destruir a Ultimate Creation) há um espelho de Save e três portas. Vá até a que lembra um portão de ferro. Ela não abrirá de cara! Use a Bishimon O. Flute para entrar, vá até a Bishimon Sword e pegue-a. Ela é mais poderosa que todas as três outras armas juntas e apresenta uma velocidade única. A espada também tem um suprimento inesgotável de magia.

Localização dos 20 Flourites espalhados pelas fases

1°) Em uma das pequenas alcovas com portas marrons, perto de Seiryu, na área Under Temple;
2°) Logo depois da briga com um chefe na área South, quebre duas urnas e procure no chão logo abaixo para encontrá-lo;
3°) No Keep, depois de correr para o Kaede com Yumemaru, você encontrará o Flourite num pequenino armário acima da caixa de tesouro (perto da escada);
4°) No nível superior do Keep, numa sala logo depois da porta mágica vermelha da passarela. Vá para a próxima sala, e você encontrará o Flourite embaixo da escada, perto da arca de tesouro com flechas;
5°) Nos níveis mais elevados do Keep, você encontrará um Flourite na frente do volume 2 do Seiryt, logo depois da seqüência em que Tokichiru sai na noite;
6°) No Keep Underground, desça o segundo corredor com samurais vermelhos enclausurados em vidros. No canto esquerdo, perto do último samurai, você achará o Flourite;
7°) No Keep Underground, encontre um Flourite dentro da sala de tortura, no mesmo local onde você pegou a chave azul;
8°) Na West Area, quando estiver jogando como Kaede, encontre a sala secreta (use a Gear para entrar). Na frente da estátua de Buddha há um Flourite;
9°) Enquanto joga como Kaede na West Area, você passará numa sala pegando fogo, logo após o portão que precisa das Plates Silver e Gold. Há uma escada estreita na porta esquerda dessa entrada. E logo depois da escada há um monte de barris, onde você encontrará o Flourite;
10°) Na West Area, você achará um Flourite do lado de fora, logo depois da porta onde você consegue o Vision Staff com Samanosuke;
11°) Na West Area, ache um Flourite no morro com um trenó, perto do castelo (do lado de fora);
12°) Na West Area, o Flourite estará piscando em seu caminho até a sala com a estátua (onde você pegou o Matchlock);
13°) Na East Area (com Samanosuke), há um sino acima do telhado. O Flourite está no caminho em volta do sino;
14°) Enquanto estiver jogando como Samanosuke, colete o Flourite no cais, depois da sala do espelho mágico (na East Area);
15°) Na East Area, assim que começar a jogar como Kaede, você entrará num templo depois da porta trancada que você arrombou. O Flourite está no chão, à direita da porta;
16°) Ao jogar como Kaede na East Area, suba a escada da sala dos espelhos mágicos e destrua as caixas para encontrar outro Flourite;
17°) Na East Area, enquanto você estiver jogando como Kaede, procure o 17° Flourite acima do baú, na sala onde você pega o último livro de Suzaku;
18°) No sexto level do Dark Realm;
19°) No 11° level do Dark Realm;
20°) No 17° level do Dark Realm.

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

Níveis de dificuldade extras

Complete mais de 45% da Voice Collection. Uma frase aparecerá no botão do canto inferior direito da tela. Aperte esse botão para recomeçar a partida. Novos níveis de dificuldade, incluindo o Universal — em que os monstros têm HP e Attack Power duplicados — estarão disponíveis.

FEAR EFFECT 2

(versão 3.2)

Códigos para Hana

Munição infinita para a Pistol
8008BC08 03E7

Munição infinita para a Uzi
8008BC0A 03E7

Munição infinita para o Assault Rifle	8008BC0C 03E7
Munição infinita para a Shotgun	8008BC0E 03E7
Nunca recarregar a Pistol	8008BB3C 03E7
Nunca recarregar a Uzi	8008BB44 03E7
Nunca recarregar o Assault Rifle	8008BB54 03E7
Nunca recarregar a Shotgun	8008BB64 03E7
Cellular Phone	3008BBDD 0001
Blasting Caps	3008BBDE 0001
Flash Disk	3008BBDF 0001
DNA Disk	3008BBE0 0001
Bell	3008BBE1 0001
Mirror Segment	3008BBE2 0001
Bandage	3008BBE3 0001
Pearl	3008BBE4 0001
Mirror	3008BBE5 0001
Fixer Chip	3008BBE8 0001
Yellow Key Card	3008BBE9 0001
Green Key Card	3008BBEA 0001
Fixer Head Key	3008BBEB 0001
Hacking Computer	3008BBEC 0001
Metal Hook	3008BBED 0001
Fixer Piston	3008BBEE 0001
Machine Cog	3008BBEF 0001
Fixer Battery	3008BBF0 0001
Drained Battery	3008BBF1 0001
Empty Slot	3008BBF2 0001
Wires	3008BBF3 0001
Video Tape A	3008BBF4 0001
Video Tape B	3008BBF5 0001
Sniper Scope	3008BBF6 0001

Códigos para Royce Glas

Munição infinita para a Pistol	8008BD08 03E7
Munição infinita para a Uzi	8008BD0A 03E7
Munição infinita para o Assault Rifle	8008BD0C 03E7
Munição infinita para a Shotgun	8008BD0E 03E7
Munição infinita para a GL 150	8008BD12 03E7
Munição infinita para a R1	8008BD14 03E7
Nunca recarregar a Pistol	8008BC3C 03E7
Nunca recarregar a Uzi	8008BC44 03E7
Nunca recarregar o Assault Rifle	8008BC54 03E7
Nunca recarregar a Shotgun	8008BC64 03E7
Nunca recarregar a GL 150	8008BC8C 03E7
Nunca recarregar a R1	8008BCAC 03E7
Gate Key	3008BCEE 0001
Utility Key	3008BCEF 0001
C4	3008BCF0 0001
Crowbar	3008BCF1 0001
Gold Crystal	3008BCF2 0001
Water Crystal	3008BCF3 0001
Salt	3008BCF4 0001
Rock Salt	3008BCF5 0001
Tiger Plaque	3008BCF6 0001
Dragon Plaque	3008BCF7 0001
Digging Tool	3008BCF8 0001
Grappling Hook	3008BCF9 0001
Chinese Fan	3008BCFA 0001
Broken Diggin Tool	3008BCFB 0001
Fresh Water Gourd	3008BCFC 0001
Blood Sample	3008BCFD 0001
Fresh Water Goblet	3008BCFE 0001
Salt Water Goblet	3008BCFF 0001
Diamond	3008BD00 0001
Paper Doll	3008BD01 0001
Salt Water Goblet	3008BD02 0001

Códigos para Jakob 'Deke' Decourt

Munição infinita para a Pistol	8008BE08 03E7
Munição infinita para o Assault Rifle	8008BE0C 03E7
Munição infinita para a Shotgun	8008BE0E 03E7
Munição infinita para a GL 150	8008BE12 03E7
Nunca recarregar a Pistol	8008BD4C 03E7
Nunca recarregar o Assault Rifle	8008BD54 03E7
Nunca recarregar a Shotgun	8008BD64 03E7
Nunca recarregar a GL 150	8008BD8C 03E7
Phoenix Amulet	3008BDE8 0001
Peach	3008BDE9 0001
Genetic Marker	3008BDEA 0001
Diesel Fuel	3008BDEB 0001
Archeology Key	3008BDEC 0001
Dynamite	3008BDED 0001
Machine Key	3008BDEE 0001
Elevator Lock Key	3008BDEF 0001
Ancient Red Crank	3008BDF0 0001
Ancient Gold Crank	3008BDF1 0001
Mirror Segment	3008BDF2 0001
Combined Mirror	3008BDF3 0001

Códigos para Rain Qin

Munição infinita para a Pistol
8008BF08 03E7

Munição infinita para a Uzi
8008BF0A 03E7

Munição infinita para o Assault Rifle
8008BF0C 03E7

Munição infinita para a Shotgun
8008BF0E 03E7

Nunca recarregar a Pistol	8008BE3C 03E7
Nunca recarregar a Uzi	8008BE44 03E7

Nunca recarregar o Assault Rifle
8008BE54 03E7

Nunca recarregar a Shotgun 8008BE64 03E7

BREATH OF FIRE IV

(versão 3.2)

Zenny infinito	8011AD80 FFFF
Zenny no máximo	8011AD80 967F 8011AD82 0098
Tempo em 0:00	8011AD90 0000 8011AD92 0000 8011AD94 0000
Todas as habilidades	8011B5C8 FFFF 8011B5CA FFFF 8011B5CC FFFF 8011B5CE FFFF 8011B5D0 FFFF
Muitas batalhas	8011B67C 967F 8011B67E 0098
Max Hit Combos	8011B694 00FF
Maior dano possível	8011B734 967F 8011B736 0098
GP no máximo	8011B764 967F 8011B766 0098
Todos os itens	50007602 0001 8011AD98 6301
Todos os itens (somente para coleta)	B0760002 00000001 8011AD98 6301
Todas as armas	50005702 0001 8011AF98 6301
Todas as armas (somente para coleta)	B0570002 00000001 8011AF98 6301
Todas as armaduras	50004502 0001 8011B198 6301
Todas as armaduras (somente para coleta)	B0450002 00000001 8011B198 6301
Todos os acessórios	50005502 0001 8011B398 6301
Todos os acessórios (somente para coleta)	B0550002 00000001 8011B398 6301
Fishing Points no máximo	8011B97C 7F00 8011B97E 0037

MICHELIN RALLY MASTERS

(versão 3.2)

Pontuação máxima	D009D90C 0000 8009D90C 03E7 E009D913 0000 3009D913 00FF

SUPER CROSS 2001

(versão 3.2)

Destravar todas as pistas	800C2FDA FFFF 800C2FDC FFFF 800C2FDE FFFF

FORD RACING

(versão 3.2)

Chegar sempre em primeiro lugar	D1081594 0000 80081594 0000
Começar na última volta	80081338 0002 D008133C 0000 80082046 0002

MORT THE CHICKEN

(versão 3.2)

Energia infinita	800BD544 0064
Todas as fases habilitadas	8009AD3E 0012
Ter todos os pintinhos depois de salvar apenas um	8004F14C 0032
Todas as moedas	800B53E6 0064

CRASH BASH

(versão 3.2)

Códigos para Crash Ball

Pontos infinitos P1	8009D57C 000F
Sem pontos P1	8009D57C 0000
Pontos infinitos P2	8009D5E8 000F
Sem pontos P2	8009D5E8 0000
Pontos infinitos P3	8009D654 000F
Sem pontos P3	8009D654 0000
Pontos infinitos P4	8009D6C0 000F
Sem pontos P4	8009D6C0 0000

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

Na edição de maio: pôster radical do melhor game de todos os tempos para PSX, eleito pelos internautas no GamePower.com.br

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DA PLAYSTATION MAGAZINE

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3º andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 11

Fear Effect 2: Retro Helix, The Legend of Dragoon, Persona 2, Vanishing Point, Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix (**PlayStation**), Onimusha Warlords, Kengo: Master of Bushido, Silent Hill 2, Onimusha 2, Monster Rancher 3 (**P.Station 2**)

PSM 10

The Legend of Dragoon, Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins, The Road to El Dorado, Harvest Moon: Back to Nature, The Lion King: Simba's Mighty Adventure, Maths and English with Rayman (**PlayStation**), Zone of the Enders, Winback (**P.Station 2**)

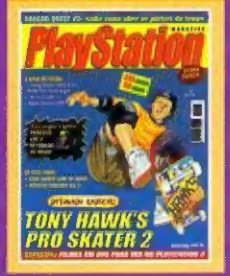
PSM 9

Mega Man X5, Driver 2, Batman Beyond: Return of the Joker, Evil Dead, Blade, 007 Racing, Woody Woodpecker Racing, Looney Tunes Racing, ISSS 2000, Ready 2 Rumble 2, Galaga: Destination Earth (**PlayStation**), Ever Grace, Dark Cloud (**P.Station 2**)

PSM 8

Digimon World 2, Alien Resurrection, Tomb Raider Chronicles, Driver 2, 007 The World is Not Enough, Cool Boarders 2001, Spyro: Year of the Dragon (**PlayStation**), TimeSplitters, Gran Turismo 3, Knockout Kings 2001, Age of Empires 2, Ferrari 360 Challenge (**P.Station 2**)

PSM 7



Tony Hawk's Pro Skater 2, Parasite Eve 2, ESPN MLS Game Night, Winning Eleven 2000 U-23, Libero Grande 2, Dragon Quest VII, Monster Rancher Battle Card Episode II, Duke Nukem: Land of the Babes (**PlayStation**), World Soccer 2000 (**P.Station 2**)

PSM 6

Spider-Man, Wild Arms 2, Dino Crisis 2, Digimon World 2, Star Trek Invasion, All Star Tennis 2000, Sydney 2000, Dinosaur, Rayman 2, Iron Soldier III, Wacky Races, Tales of Eternia (**PlayStation**), Onimusha: Warlords, Kessen II, Klonoa 2, Seven (**P.Station 2**)

DETONADOS

PSM 11 - Fear Effect 2 e The Legend of Dragoon (2ª parte)
PSM 10 - Tenchu 2 e The Legend of Dragoon (1ª parte)
PSM 9 - Mega Man X5 e Driver 2
PSM 8 - Digimon World 2 e Alien Resurrection
PSM 7 - Tony Hawk's Pro Skater 2 e Parasite Eve II
PSM 6 - Spider-Man e Wild Arms 2 (2º CD)
PSM 5 - Digimon World e Vagrant Story
PSM 4 - Mortal Kombat Special Forces e Wild Arms 2 (1º CD)
PSM 3 - Chrono Cross e Galerians
PSM 2 - Fear Effect e Grandia
PSM 1 - Tomb Raider IV e Parasite Eve II
Especial 22 - Crash Team Racing e Silent Hill
Especial 20 - Soul Reaver e Final Fantasy VIII americano
Especial 18 - Dino Crisis e Metal Gear Solid Integral
Especial 17 - Xenogears e Breath of Fire III

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

PlayStation

ANO 2 - Nº 12 - ABRIL DE 2001

Editor-Publisher: Rubem Barros

REDAÇÃO
Editora Assistente: Adriana Lopes

Redatora: Mariana Pereira

Chefe de Arte: Karen Colosso

Assistente de Arte: Mônica Maldonado

Assistente Editorial: André Oka

Colaboradores: Elton Koji Kita, Daniel Mangione (**jogos**), André Bicudo Larrubia (**textos**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Graziela Vital Rosa

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Contato: Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Supervisão Gráfica: Odete Garcia
Coordenação: Carlos Adriano Vianini

Diretor-Superintendente
Francesco Civita

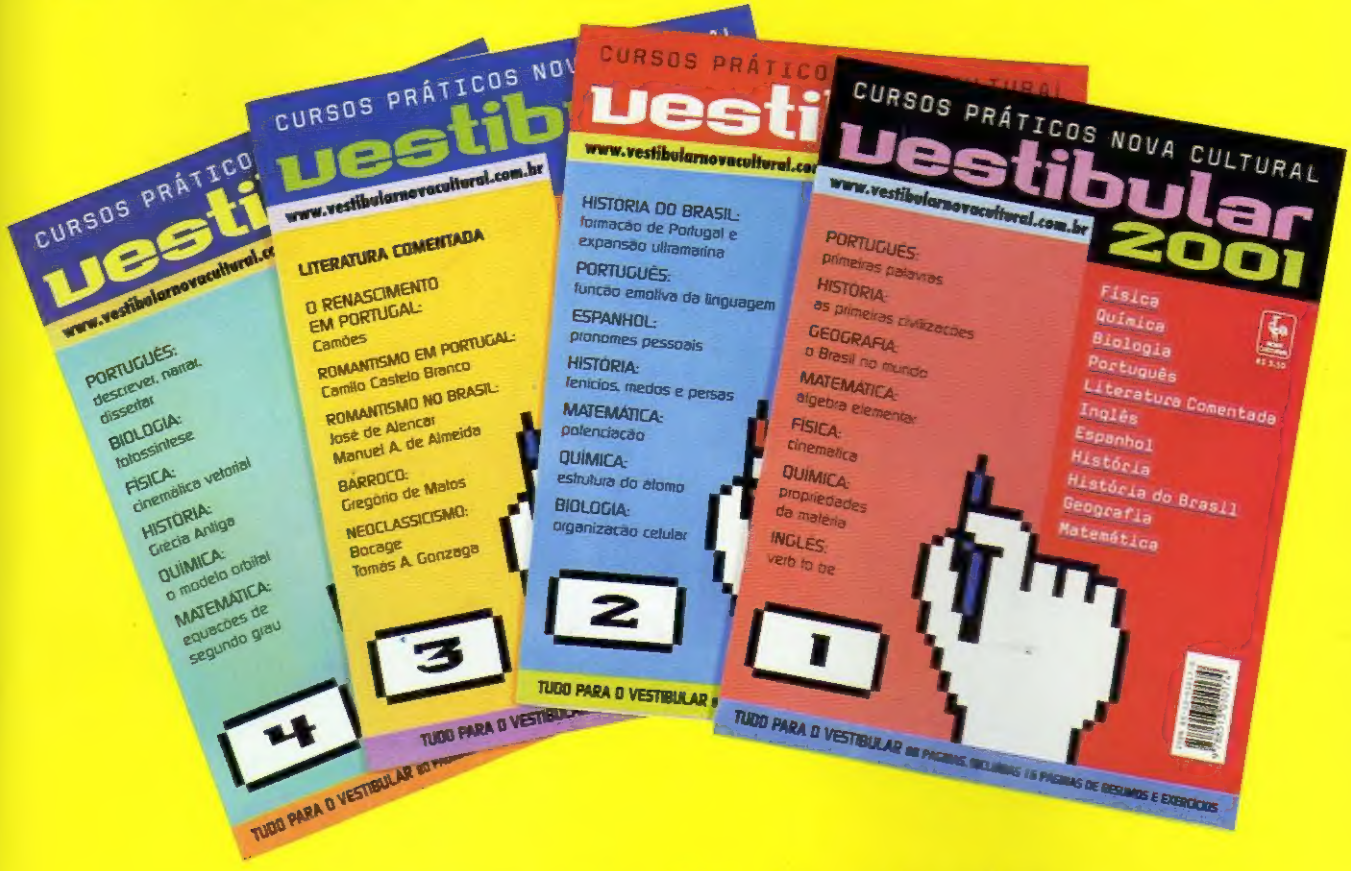
Diretor Financeiro
Shozi Ikeda

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.

Fotolitos: Cybergraph. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

SUA CHANCE DE ENTRAR NA FACULDADE ESTÁ NAS BANCAS: Vestibular 2001



Sucesso em 35 fascículos.

A cada semana um novo fascículo para você estudar onde você quiser e do seu jeito. Grátis, com o nº 1, o Manual de Técnicas de Redação. Se você não é bom de chute, passe já nas bancas e garanta o seu exemplar

INÉDITO

www.vestibularnovacultural.com.br

NOVA CULTURAL

Um site dinâmico, interativo, com soluções passo a passo. Ranking de classificação dos melhores participantes, simulado para testar seu conhecimento. Fácil de pesquisar, fácil de aprender. **Compre os fascículos, consulte o site e faça sucesso!**

Nestlé São Luiz
Galak, agora também em biscoito.
Uma novidade tão gostosa
que só podia ser São Luiz.
www.nestle.com.br
LOWE LINTAS & PARTNERS
Com Leite
Galak
NOVO BISCOITO GALAK.
RECHEADO COM TUDO QUE
VOCÊ MAIS GOSTA.